ATARI News
1
BIMESTRALE
Anno VI
Dicembre 1991
Editrice Il Volo S.r.l.
L. 7000
CONTIENE
INSERTO SPECIALE
STE EXTRA
I NUOVISSIMI
GIOCHI LYNX
40 DOMANDE
SUL PC folio
MUSICA ALLA
GRANDE CON
ATARI STE EXTRA
MS/DOS:
I NUOVI POTENTI
386 ATARI
ST/TT:
SPECIALE TELEMATICA
TUTTE LE NOVITA' SU: ST/TT, PC folio, LYNX E VIDEOGAMES

NOTATOR 3.1

L'EVOLUZIONE CONTINUA

Il continuo progresso tecnologico tende a soddisfare le sempre crescenti esigenze dei musicisti ma, in contrapposizione, rende la vita dei prodotti sempre più breve.
Già dal 1986, con la nascita del CREATOR, la C-LAB si è impegnata nello sviluppo di un sistema che cresce e si evolve con i tempi garantendo una minima obsolescenza unita alla massima creatività. Questo è uno dei motivi per cui migliaia di musicisti preferiscono ed usano C-LAB.
Scegliendo CREATOR/NOTATOR siete sicuri di aver scelto il più potente e flessibile sistema di Sequencer/Notazione oggi disponibile per Atari ST.

1987: **CREATOR 1.1.** Grazie al suo uso intuitivo e alle sue caratteristiche innovative stabilisce il nuovo standard tra i sequencer per Atari. La versione 1.3 permette la gestione (tramite **EXPORT**) di 64 canali MIDI indipendenti e incrementa la velocità di trasmissione dei dati.

1988: **NOTATOR 1.1 - 2.0.** Pietra miliare nella storia del software musicale. La sua straordinaria notazione in tempo reale permette una completa interattività fra il MIDI e la visualizzazione delle note. La facilità d'uso, la ricchezza di simboli, la stampa professionale a 300dpi lo consacrano software dell'anno e ne fanno il nuovo standard per Atari ST. In parallelo continua lo sviluppo del sequencer: GROVE DESIGN - una rivoluzionaria strategia di Quantizzazione. REALTIME MIDI GENERATOR - un vero e proprio mixer integrato che permette di generare e trasmettere qualsiasi dato midi (dai semplici volumi ai sistemi esclusivi). **UNITOR** - interfaccia di sincronizzazione SMPTE ultra-veloce e precisa che comprende anche 2 MIDI Out e 2 MIDI In addizionali.

1989: Dalla versione 2.2. CREATOR/NOTATOR contengono **SOFTLINK**, un sistema di gestione che permette di utilizzare più programmi contemporaneamente. **HUMAN TOUCH** abilita il sequencer a seguire variazioni di tempo esterne (ad es. di un batterista) ed offre "speciali" caratteristiche di sincronizzazione.

1990: **NOTATOR 3.0.** Nuove e importanti implementazioni sia per quanto riguarda il sequencer che per la notazione: HYPER EDIT - un potentissimo editor grafico configurabile dall'utente. ADAPTIVE GROOVE DESIGN - adatta la quantizzazione al modo di suonare del musicista. PAGE PREVIEW - visualizza la pagina intera prima della stampa. NUOVI FONTS - per definire caratteri e stili di testo. GRUPPI IRREGOLARI, NUOVI SIMBOLI, gestione delle MACRO, ecc. **STEADY EYE** permette la sincronizzazione tramite VITC aprendo nuovi orizzonti nella produzione audio/video.

1991: **NOTATOR 3.1.** Lo sviluppo continua nel 1991 portando il NOTATOR ad essere considerato come lo "State of the Atari". Un nuovo ARRANGE GRAFICO con funzioni di zoom, muovi, taglia, copia, cancella, ecc. e la visualizzazione contemporanea di 32 tracce, permettono di lavorare facilmente anche con composizioni molto complesse. Controllo via MIDI del Fostex R-8. Nella parte notazionale ogni tipo di restrizione viene eliminata grazie alla possibilità di salvare la partitura come file IMG e successivamente importarla in un qualsiasi programma di DTP per un ulteriore editing grafico. PROCESS NOTE ATTRIBUTES offre potenti manipolazioni grafiche sia a livello globale che a porzioni definibili velocizzando al massimo la scrittura.

C-LAB

MIDI MUSIC

Via Cigna 70 - 10152 TORINO
Tel. 011/237612 - Fax 011/534022

Direttore responsabile:
Marco E. Nobili

Supervisione editoriale:
Roberto Casiraghi

Grafica e impaginazione:
Roberto Ronchetti

Assistente all'impaginazione:
Marco Manilii

Responsabile pubblicità aziende esterne e software house:
Michela Manini

Responsabili pubblicità rivenditori:
Wilma Grieco, Loretta Gusella

Autorizz. Trib. di Milano n.116 del 22.2.1988

Casa Editrice
IL VOLO srl
Via Bazzini 14 – 20131 Milano

Redazione e Amministrazione:
ATARI ITALIA SPA
Via Bellini 21 – 20095 Cusano Milanino (MI)
Tel. 02–61.34.141

Hanno collaborato a questo numero: Alex Badalic, Doriano Benaglia, Roberto Casiraghi, Franco Gilberti, Mauro Graziani, Adolfo Massazza, Sergio Tresoldi.
Una parte delle news sono state tradotte dalla rivista francese *Atari Magazine* n. 27.

PUBBLICITA':
Atari News
Via Bellini 21 – 20095 Cusano Milanino (MI)
Tel. 02–61.34.141, fax 02–61.94.048

Sped. in abb. post. gruppo III/70%
Bimestrale
Un numero L. 7.000
Arretrati L. 10.000

Concessionaria per la distribuzione in Italia:
A. & G. MARCO Spa
Via Fortezza 27
20126 Milano
Tel. 02–25261

Causa la relativa inaffidabilità del servizio postale nazionale non possiamo accettare abbonamenti. Suggeriamo però di rivolgervi alla vostra edicola preferita chiedendo di tenervi da parte ogni mese la vostra copia di rivista. In questo modo sarete certi di riceverla tempestivamente nel luogo a voi più comodo.

La nostra rivista è aperta al dialogo e riceve volentieri interventi di lettori o proposte di collaborazione. Ricordiamo che, in tutti i casi, lettere, manoscritti, demo tapes e invii di qualsiasi natura vanno spediti esclusivamente al seguente indirizzo:

Atari News c/o Atari Italia Spa
Via Bellini 21 – 20095 Cusano Milanino

Si prega di allegare sempre il numero telefonico e l'indirizzo completo del mittente. I materiali inviati, anche se non pubblicati, non si restituiscono.

Impaginazione:
Realizzata da Atari Italia con il programma Calamus 1.09 e uscita diretta su fotocompositrice Linotronic.

Fotocomposizione:
Stampa – Varese

Stampa
I.G.P. – Pieve del Cairo (Pv)

ATARI News

Dicembre 1991 n.1

SOMMARIO

DIALOGO

Benvenuti in ATARI NEWS!

Cari lettori,

è con molta gioia che Vi presentiamo il primo numero della nuova rivista Atari. Dopo Atari&Musica, il popolo degli atariani era rimasto privo di quell'indispensabile supporto che è rappresentato da una rivista: un punto d'incontro dove scambiare idee, conoscere le ultime novità del mondo Atari e imparare a utilizzare al meglio la propria "attrezzatura" hardware e software.

Con ATARI NEWS, che riprende il meglio della formula già sperimentata in passato su Atari&Musica, vi accorgerete di avere in mano una rivista *diversa* dalla precedente.

La diversità comincia già dal modo come la rivista viene fatta: se per Atari&Musica si ricorreva ancora a un sistema di videoimpaginazione su macchine MS–DOS, con ATARI NEWS l'impaginazione viene realizzata tutta su TT utilizzando *Calamus*, uno dei programmi più prestigiosi dell'universo Atari. E questo dimostra che su Atari ST/TT si può lavorare ai massimi livelli di professionalità anche nel DTP "serio".

Un'altra differenza è che ATARI NEWS è "fatta in casa". Elementi così importanti come la redazione, l'impaginazione o la raccolta pubblicitaria vengono effettuati direttamente presso Atari Italia. E questo significa una maggiore tempestività nel fornire le notizie, una maggiore integrazione delle varie parti della rivista, una maggiore capacità di rispondere al dialogo con i lettori mobilitando, se è il caso, tutta una serie di strumenti tecnici che Atari&Musica, prima, non si poteva permettere.

Ma la differenza forse sostanziale è che ATARI NEWS, pur conservando una vasta sezione musicale, si rivolge a *tutti* i possessori di macchine ATARI, dai computer alle consolle, dal Lynx al PC–Folio. In questo senso l'ottica della nuova rivista è quella di un SERVIZIO TOTALE agli utenti Atari qualunque sia il prodotto da essi usato.

Scriveteci dunque, sollecitateci: i nostri esperti riprenderanno quel dialogo interrotto alcuni mesi fa ma che oggi è sempre più indispensabile per compiere scelte sicure e crescere in professionalità e conoscenza.

Buona lettura!

INDICE DEGLI INSERZIONISTI

MONDO ATARI

La richiesta del mercato verso computer portatili potenti e di piccolo formato non ha lasciato indifferente l'Atari Corporation che dopo STACY, il portatile *trasportabile*, ci propone per il nuovo anno ST BOOK, il notebook *portatile*, dal peso e dimensioni ridottissime.
Notevoli le innovazioni confluite nell'ST BOOK: il Vector Pad incorporato che rende superfluo l'uso del mouse, le prese MIDI di serie (è il primo *notebook computer* a prevederle!), la durata record delle pile (5–10 ore), la possibilità di ricaricare il *battery pack* opzionale in sole due ore, la funzione *suspend–and–resume* che consente di cambiare le pile senza rischi di perdere i dati e, infine, una dotazione di software analoga a quella disponibile sul PC–*Folio* . Se accanto a queste caratteristiche consideriamo anche la disponibilità di hard disk interni da 40 a 120 MB e di un'unità modem/fax opzionale inseribile internamente ci rendiamo conto che questa nuova gemma Atari avrà molto da offrire a chi necessita di un computer potente e *mobile*. Prima di sottoporre l'ST BOOK ad un test approfondito (cosa che ci riserviamo di fare in uno dei prossimi numeri della rivista) diamo qui un'occhiata alle sue caratteristiche tecniche più importanti.

SPECIFICHE PRINCIPALI DELL' ST–BOOK

Hardware

- Microprocessore Motorola 68000 a 8 MHz
- 1 o 4 Mbyte di RAM pseudo–statiche a basso consumo
- 512 Kbyte di ROM comprensivi di sistema operativo e diverse utility
- Coprocessore grafico (blitter)
- Bus di espansione a 120 pin per un accesso diretto alla CPU
- Schermo LCD con risoluzione monocromatica 640x400 punti
- Generatore sonoro programmabile a tre voci

Porte

- MIDI In/Out–Thru
- seriale RS232
- parallela Centronics
- porta ACSI/DMA per collegamento a periferiche compatibili con la serie ST (floppy esterno, laser, CD–ROM)
- Hard disk incorporato da 40/80/120 Mb, tempo medio di accesso 19 ms
- Tastiera 84/85 tasti, 10 tasti funzione, 4 tasti cursore
- Tastierino numerico a 18 tasti esterno opzionale
- Connettore per la tastiera standard Atari
- VectorPad (TM) incorporato con funzioni di mouse
- Connessione del mouse Atari tramite tastierino numerico opzionale

Software di sistema:

- Sistema operativo TOS su ROM
- Utility di trasferimento rapido file (ST/PC/PC–folio) su ROM (cavo trasferimento dati in dotazione)
- Personal Organizer (Diario/Calendario/Calcolatore/Sveglia) su ROM
- Nuovo Desktop

Periferiche opzionali:

- Modem/FAX interno 2400bps (dati), 9600bps (fax) - Floppy disk drive 3.5" esterno funzionante a batteria
- Adattatore SMPTE/MIDI

Dimensioni fisiche:

- 290x215x37 mm
- Peso 1,9 Kg (con pack NiCad)

Alimentazione:

- Battery pack 7 elementi alcalini "AA" incluso
- In opzione, battery pack Ni–Cd ricaricabile con alimentatore
- Speciale algoritmo di ricarica per estendere la vita delle batterie.
- Ricarica in 2 ore durante il funzionamento del computer

Riprendendo una consolidata tradizione "natalizia", Atari presenta alla sua clientela una nuova linea di PC da tavolo a standard MS–DOS, tutti caratterizzati da un ottimo rapporto prezzo/prestazioni. In un momento dove l'utente si è abituato a pretendere più potenza e più qualità dai sistemi informatici, Atari offre 2 modelli di PC che rappresentano un concentrato di prestazioni e soluzioni di alta tecnologia: processori Intel 386SX a 20 MHz e AMD 386–DX a 40 MHz, espandibilità a 8 o 64 Mb, 6 o 9 slot di espansione, 3 alloggiamenti per drive a disposizione utente, modalità grafica SuperVGA, hard

disk 40 o 80 Mb da 17 ms, MS – DOS 5.0 incluso nella fornitura. Insomma, tutto il meglio dell'informatica a standard MS-DOS in macchine potenti, robuste e compatibili a partire da Lit. 1.990.000 + IVA.

Arriva l'FSM GDOS

L'attesissimo GDOS vettoriale è appena uscito negli Stati Uniti. Il primo software che approfitta di questa nuova risorsa Atari è il programma di trattamento testi *Wordflair 2*.
La sigla FSM, che sta per *Font Scaling Manager*, è basata sullo pseudolinguaggio PostScript *Ultrascript*, sviluppato dalla QMS IMAGEN. La funzione più importante dell'FSM GDOS è la gestione di fonti vettoriali sia su schermo che in fase di stampa.

Un nuovo CD – ROM Atari

Al momento in cui ci state leggendo, e secondo Bill Rehbock, portavoce dell'Atari Corporation, il nuovo CD/ROM per Atari, battezzato CDAR505, già visionato in forma prototipica al *Cebit* di Hannover qualche mese fa, è stato ora ufficialmente presentato in occasione del *Comdex* di qualche settimana fa. Speriamo che a questo nuovo CD – ROM Atari arrida una fortuna migliore che al precedente, non commercializzato per mancanza di software.

A marzo il TOS multitasking

Nel corso di un'intervista accordata a una delle riviste britanniche che si occupano di Atari, Sam Tramiel (presidente della Corporation) ha annunciato che l'attesissima versione multitasking del TOS sarà disponibile nel marzo del 1992. Girerà, a quanto pare, solo sul TT e sulle future macchine Atari munite di processore 68030 o 68040. Sembra dunque di poter arguire che un TT basato sul 68040 sia già in corso di sviluppo. Questo nuovo modello potrebbe essere svelato al pubblico in occasione del prossimo *Cebit* di Hannover (aprile 1992).

Drive da 1,44 Mb per il TT

Lo abbiamo raccolto all'ultimo *Glendale Atari Show* in California: i TT prodotti da ottobre in poi usciranno dalla fabbrica muniti di un drive da 1,44 Mb. Tra poco dovrebbe anche essere reso disponibile un kit di espansione per poter aggiornare i TT (e forse anche i Mega Ste) già precedentemente venduti. Il prezzo ventilato per la trasformazione, in quest'ultimo caso, pare sia attorno ai 200 dollari.

Unix Solutions 91

L'esposizione Unix Solutions 91 si è tenuta a Parigi dal 18 al 20 settembre 1991. Atari ha colto l'occasione per annunciare ufficialmente il lancio mondiale dell'ASV (*Atari System V)*, adattamento di Unix System V ai computer Atari basati sui processori 68030 e 68040.
La stazione TT/ASV è principalmente destinata agli sviluppatori Unix interessati a realizzare nuovi prodotti sotto Unix. A tal scopo offre loro un ambiente di sviluppo estremamente completo e di grandi prestazioni. Il pack di sviluppo comprende un insieme di strumenti rispondenti ai grandi standard dell'universo Unix: Unix System V release 4.0, i moduli BSD e Xenix, VFS, DDI, DKI, ELF, NFS – RFS, TCP/IP, X/Windows 11.4, OSF/Motif 1.1.2, X/FaceMaker 2 (Motif Interface Builder), GNU C, GNU C + +, GNU Debugger, Whish 2 (desktop sotto Motif) e Wx2 (editor C – oriented). La configurazione Unix dell'Atari è basata su un TT con 20 Mega di RAM (di cui 16 di memoria RAM veloce), hard disk da 340 Mb, monitor monocromatico da 19" (TTM195), un mouse a 3 pulsanti, il sistema ASV, l'Atari Style Guide e la ASV Developer Guide. Il prezzo definitivo non è stato ancora fissato ma dovrebbe avvicinarsi agli 11 milioni di lire.

Saxon ST, un nuovo programma DTP

La società inglese *Surface UK* annuncia la disponibilità di *Saxon Publisher*, un programma di DTP a colori dalle caratteristiche abbastanza allettanti: utilizzo delle fonti Compugraphics e PostScript (tipo 1 e 3), vettorializzazione a colori, separazione colori tipo Apex, previsualizzazione in PostScript, codifica colori a standard CYMK, gestione immagini a 32 bit, riconoscimento delle impurità e correzione automatica degli effetti *moiré*.

Novità videogiochi per STE

All'ultimo ECES, una fiera londinese riservata esclusivamente agli operatori dell' elettronica di consumo si sono viste alcune delle novità videogames per Atari ST che furoreggeranno nei prossimi mesi. OCEAN lancia subito *I Simpson's* (i noti cartoons televisivi) e, non prima di Natale, *Sim Earth*, la continuazione del celebre *Sim City*. VIRGIN pubblica un biliardo tridimensionale di fantasia *Jimmy White's Whirlwind Snooker* e un divertente gioco di piattaforma, *Rolling Ronny*. Un'altra celebre casa, la ELECTRONIC ARTS, annuncia *Hard Nova* (simile in spirito a *Megatraveller*), *Strikefleet* della LUCASFILM, una simulazione di nave da guerra e *Starflight 2*, molto più sostanzioso e riuscito di *Starflight 1*, passato totalmente inosservato. La MICROPROSE, invece, esponeva fieramente l'eccellente *Microprose Golf* nonché lo spettacolare *Formula One Grand Prix*, simulatore tridimensionale di corse di formula 1 dalla velocità sconvolgente. Inoltre è stato appena terminato l'adattamento di *Railroad Tycoon* all'ST. GREMLIN annuncia per Natale *Lotus Turbo Challenge 2*, ancora più rapido e spetta-

colare della versione 1, già di per sé riuscitissima; *Utopia* (a metà tra *Sim City* e *Popolous*), *Daemonsgate* (di cui non si sa ancora niente) e due giochi di piattaforma: *Harlequin* e *Videokid*. Infine DOMARK lancia *Superfulcrum, Pitfighter* e *Race Drivin'* (il seguito di *Hard Drivin' 2*).

Publishing Partner Master 2.1

Publishing Partner Master (PPM), il noto DTP per Atari della SoftLogik, forse il software che più di ogni altro ha sofferto la concorrenza di Calamus, è pronto a rilanciare il guanto di sfida. La versione 2.1, appena uscita in Francia ed Inghilterra, presenta infatti un gran numero di nuove funzioni tra le quali fanno spicco la gestione del colore e la visualizzazione vettoriale. In attesa di recensire il prodotto, vediamo in sintesi alcune delle caratteristiche del nuovo PPM:

- visualizzazione vettoriale delle fonti a schermo
- visualizzazione ultraveloce in modalità bozza
- stampa direttamente su laser SLM 804/605
- dizionario definibile dall'utente
- curve di Bézier
- gestione fondi pagina (collocazione di oggetti a fianco del documento)
- caricamento e salvataggio di fogli stile e stili paragrafo
- nuova gestione degli attributi stilistici delle fonti, dei colori e dei motivi
- importazione di file EPSF (IBM e MAC)
- nuovi moduli di importazione di testi e grafici (GIF, IBMEPS, Illustrator, MacEPS, Mac Paint, PCX, TIFF)
- compatibilità con fonti Agfa-Compugraphic
- 2 fonti supplementari, CS–Times e CS–Triumvirate
- compatibilità ST, Mega Ste (bianco e nero) e TT (b/n e colore)
- disponibilità opzionale della *Tipoteca ST*, ovvero 500 fonti nei formati Adobe Tipo 1 e Tipo 3.
- Prezzo al pubblico: attorno alle 650.000 lire in Francia, dove risiede il distributore per l'Europa, la ditta *Upgrade*.

La Cucina, un raffinato software per buongustai

Non stiamo scherzando, in Francia sta avendo molto successo *La Cuisine* v. 1.5, un serissimo software di guida alla creazione di regimi dietetici e ricettari personalizzati. Operativo su ST e TT, il software si compone di 4 dischetti e contempla i seguenti tre moduli:

– il modulo DIETETICO: è una tabella automatica di composizione degli alimenti contenente 20 categorie descrittive per ognuno dei 1600 ingredienti contenuti nel *Lessico*. Il modulo permette la ricerca, la modifica e la stampa di tutti i valori desiderati. Un questionario di immissione dati determina con precisione il profilo del singolo utente. Tra le informazioni gestite: peso ideale, razione calorica ideale giornaliera, determinazione di un regime dietetico qualsivoglia con indicazione di una razione calorica da rispettare;

– la base CULINARIA: comprende 1000 ricette di qualità (naturalmente a standard francese!) e sono inoltre disponibili dei dischetti supplementari che ampliano il ricettario di 500 nuovi piatti alla volta.

Comprende inoltre estese funzioni di creazione e modifica di ricette. Permette ricerche molto potenti sulle ricette sia secondo criteri tradizionali (costo, numero di persone, tipi di alimento) o più evolute come la ricerca a partire da uno stock di ingredienti preesistenti (da 1 a 16 cumulabili su 1600) utilizzando anche operatori logici (E, O, E esclusivo);

– la base VITIVINICOLA: il software mostra su video tutte le carte vitivinicole francesi. Ogni denominazione regionale o comunale è rappresentata da una trama grafica particolare con numero identificatore e viene inoltre descritta mediante informazioni essenziali come vitigno utilizzato, superficie, produzione, durata di conservazione, premi ricevuti in concorsi vinicoli, impressioni di degustazione, armonizzazioni consigliate ricette – vini ecc.

La Cuisine, un software probabilmente unico nel suo genere e da consigliarsi indiscriminatamente a tutti i cultori della buona cucina francese, può essere richiesto alla ditta HEXAGONE PRODUCTION, 19 Allée des Marronniers, 93380 PIERREFITTE, tel. 0033–48.21.75.24. Costa 620 Frs (versione ST) o 720 Frs (versione TT).

Demoltiplicatori di tastiera e monitor per ST

Si può collegare a un solo computer ST fino a 4 tastiere alfanumeriche? Si può collegare a un solo computer ST fino a 8 monitor monocromatici?

La risposta a questi interrogativi, che interessano le scuole ma anche gli studi di registrazione, oggi è positiva: la ditta tedesca ESS Technik und Musik offre infatti 3 prodotti tagliati su misura per risolvere questo problema. I tre prodotti, denominati *Mega Mix 4* (interfaccia multitastiera), *MoniMax 4* (collegamento per 4 monitor) e *MoniMax 8* (collegamento per 8 monitor), costano 290 DM i primi due e 420 DM l'ultimo. Sono reperibili presso ESS Technik und Musik, Kolberger Str. 2, 2410 Mölln, Repubblica Federale Tedesca, tel. 0049/4542/4212.

Cubase 3.0

La nuova release di *Cubase*, tuttora alla versione 2 (o 2.01 se si considera anche la versione che gestisce i Mega Ste) è già stata annunciata. Si chiamerà 3.0 e promette di essere una piccola rivoluzione.

I concetti fondamentali cui si richiama la 3.0 sono:

- risoluzione raddoppiata del timing a 384 ppqn
- implementazione di un ampio concetto di *modularità*
- interfaccia utente con un nuovo look
- compatibilità TT
- gestione potenziata della finestra di Arrange e di tutte le funzioni di sequencing
- nuovo *Score Edit* estremamente arricchito
- introduzione di un *arranger* automatico interattivo con il sequencer.

Il concetto forse più importante del nuovo Cubase 3.0 è quello di *modularità*: ciò significa che l'utente può caricare in memoria i moduli del programma solo se e quando lo ritiene necessario. Del resto, con i programmi che diventano sempre più sofisticati e completi, per poter lavorare con un 1040 è ormai indispensabile che i software si strutturino in modo modulare. Non è un caso che anche altri grandi programmi stiano seguendo la stessa strada: dal *Redattore3* a *Calamus SL*.

I moduli caricabili in *Cubase* 3.0 saranno i seguenti:

- IPS Phrase Synthesizer
- Midi Mixer (ovvero Manager)
- Midi Processor
- Score Edit
- Tutte le pagine di Edit
- *Graphic Mastertrax*
- *Style Trax*

Questi due ultimi moduli sono nuovi e non faranno parte dell'aggiornamento a Cubase ma potranno essere acquistati a parte (il secondo sarà addirittura un programma stand–alone!).

Il *Graphic Master Trax* consente di specificare graficamente i punti di tempo (SMPTE) in cui

UN COMPUTER DA 1 MB A L. 1.195.000(*) E TUTTO QUESTO SOFTWARE INCLUSO NEL PREZZO!

* Prezzo IVA esclusa non comprensivo di monitor

Le confezioni della foto sono riportate a puro scopo di presentazione estetica: per motivi di spazio il software verrà, salvo eccezioni, fornito privo di confezione.

ATARI® ST^E EXTRA.

* UN COMPUTER GRAFICO POTENTE E FACILISSIMO DA USARE!
* UNA DOTAZIONE SOFTWARE MAI VISTA PRIMA!
* 1 MB DI MEMORIA!
* UN PREZZO INCREDIBILE!

Se stai cercando il tuo primo computer o un computer che risolva efficacemente le tue necessità di lavoro, studio o divertimento per i prossimi 10 anni abbiamo una buona notizia per te. La tua ricerca è finita, oggi c'è ATARI ST^E EXTRA.

ATARI ST^E EXTRA è stato appositamente concepito per eliminare tutti i problemi che ostacolano l'approccio al computer da parte di un utente normale:

❶ **La difficoltà di apprendimento.** Con ATARI ST^E EXTRA te la scordi proprio, tanto è facile e piacevole lavorarci. E dopo pochi secondi sei già un Atarista convinto!

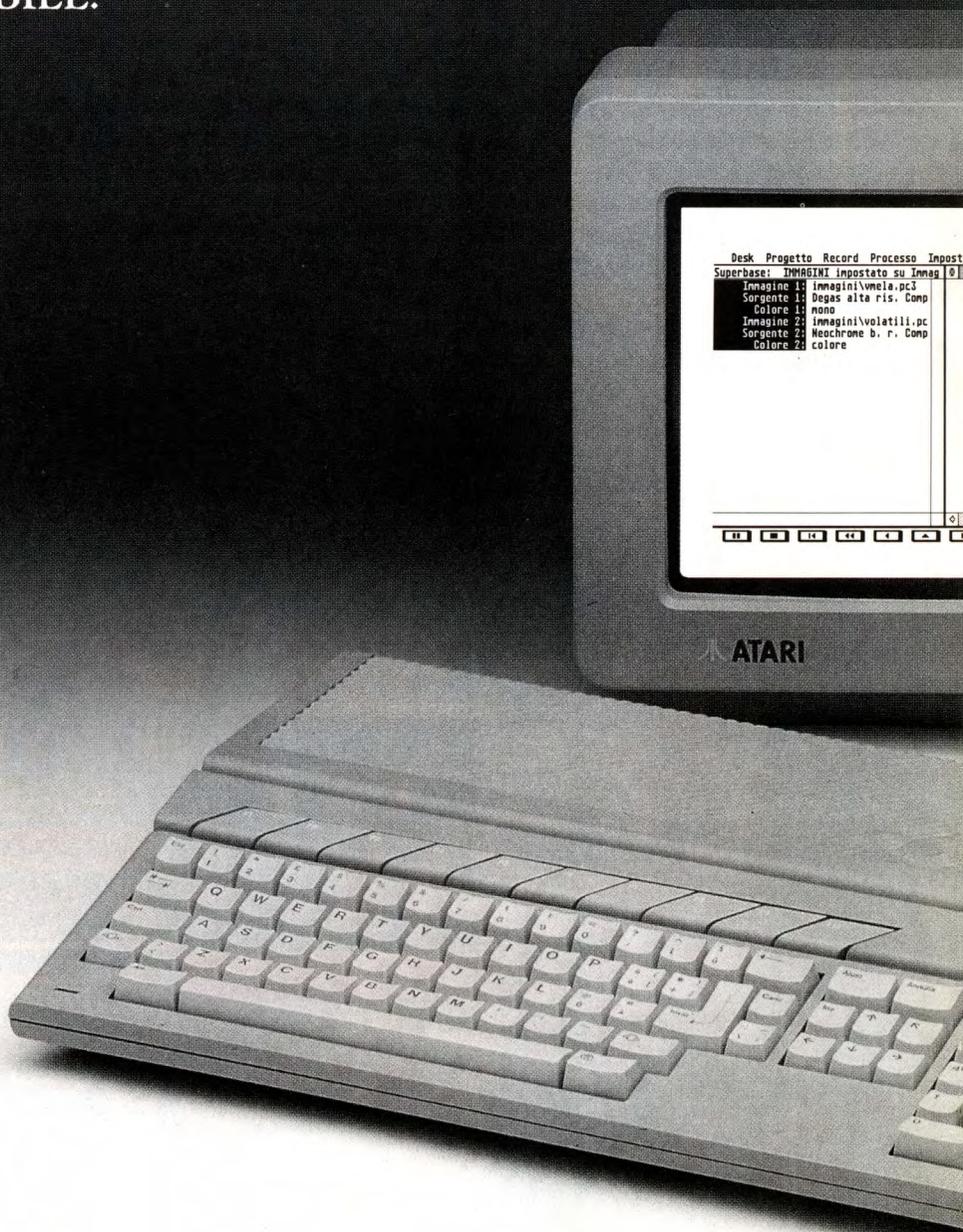
❷ **L'interfaccia grafica.** ATARI ST^E EXTRA ti dà accesso a una sterminata libreria di programmi tutti basati su una interfaccia grafica potente e intuitiva.

❸ **La velocità di lavoro.** Con ATARI ST^E EXTRA lavori nella memoria viva del computer senza accessi al disco: e vai come una scheggia!

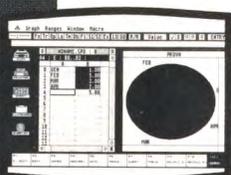
❹ **L'invecchiamento dell'hardware.** Con ATARI ST^E EXTRA te la ridi perché hai un computer nato apposta per durare nel tempo (e per dare la birra alla concorrenza!).

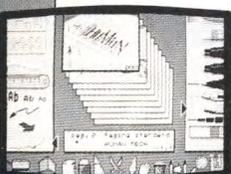
❺ **La necessità di acquistare più computer.** Professionale e grafico, ATARI ST^E EXTRA non ti obbliga a scegliere un computer diverso per te e per tuo figlio.

❻ **La fatica visiva.** Il monitor salvavista di ATARI ST^E EXTRA ti regala un'immagine nitida e priva di sfarfallamenti con cui potrai lavorare o studiare per ore senza affaticarti.

❼ **I software incorporati.** I nostri concorrenti ti danno il computer senza la "benzina". Con ATARI ST^E EXTRA, invece, non devi spendere una lira per procurarti tutti i programmi che ti servono. Te li diamo già noi **inclusi nel prezzo!**

NESSUNO TI HA MAI DATO TANTO.

I MERAVIGLIOSI SOFTWARE DI ATARI STE EXTRA.*

REDATTORE
Il più potente Word Processor su Atari, ideato per chi deve scrivere molto: giornalisti, scrittori e insegnanti. Celebre per la incredibile rapidità di lavoro, comprende 27 programmi tra cui un database integrato, un editor di dizionari, un processore grafico di formule matematiche, un font-editor, un compattatore di files, un virus-killer ecc. Gestisce innovativamente testi multipli, lettere circolari, indici, note a piè di pagina, memo, macro, grafica, tabelle, commenti nascosti, analisi delle occorrenze testuali alfabetica e in ordine decrescente, salvataggio automatico, previsualizzazione stampa, 160 driver per stampanti. La straordinaria risposta Atari alla sfida dei Word Processor evoluti.

K SPREAD 4
Un potentissimo foglio elettronico professionale dotato di una enorme ricchezza di funzioni e di un'interfaccia grafica semplice e intuitiva. Compatibile con il celebre Lotus 1/2/3™ ti permetterà di elaborare statistiche, automatizzare sequenze di calcoli, creare fatture ed esprimere tutti i tuoi dati anche in forma grafica.

CONTABILITA' PERSONALE
Un utile software che ti consentirà di tenere sott'occhio tutte le tue spese domestiche in modo moderno e innovativo. Facilissimo da usare e di grande utilità pratica per tutta la famiglia.

POP ART
Un avvincente pacchetto di grafica artistica con cui realizzare fumetti, bozzetti e layout pubblicitari. Gestisce anche stampanti a colori con risultati di grande effetto.

GFA BASIC 3.6
Il più potente Basic disponibile su Atari, con cui sono stati scritti centinaia di programmi professionali, nella sua versione più aggiornata e completa. Compatibile con il GFA BASIC per PC e Amiga.

BAND IN A BOX 4.0
Uno straordinario programma di arrangiamento automatico: digita i nomi degli accordi delle tue canzoni preferite e, tramite una tastiera o un modulo MIDI esterno, ascolta con meraviglia la canzone completamente arrangiata!

CHESS SIMULATOR
Un incredibile gioco di scacchi. Utile anche per imparare a giocare a scacchi.

NORTH & SOUTH
Una divertente simulazione della guerra di secessione americana basata su un famoso fumetto francese.

JUMPING JACK SON
Un gran gioco con una grafica sfavillante e una colonna sonora favolosa.

TIMEWORKS
Il programma più facile e divertente per imparare l'arte del tipografo e del giornalista. Per videoimpaginare, realizzare depliant, giornalini, libri e manuali tecnici. Professionale nella dotazione e nei risultati, è anche compatibile Postscript.

SUPERBASE PERSONAL
Il database professionale più semplice da usare. Alla portata di chiunque, rende semplicissimo schedare l'indirizzo dei tuoi amici, le videocassette che ami di più, i libri della tua biblioteca. Gestisce inoltre l'archiviazione di immagini grafiche e fotografie. Un classico dei database.

TOTOCALCIO OPERA PERSONAL
Il software di sistemistica totocalcio più potente mai realizzato: utilizzato da centinaia di ricevitorie italiane, all'origine di diverse vincite milionarie, viene qui riproposto in una versione "personal" che ti offre il 90% di tutte le sofisticate possibilità di calcolo e generazione di sistemi proprie della versione professionale.

ASTROLOGIA
Per gli appassionati degli astri, un software professionale realizzato in Italia che permette di generare una carta astrologica personale corredata di validissime indicazioni teoriche e pratiche.

BIG BOSS PIANO
Uno straordinario programma per imparare senza noia il pianoforte e le moderne tastiere elettroniche. Sarai in grado di visualizzare sullo schermo le partiture dei brani che scorrono in tempo reale, di suonare accompagnato dal maestro computer, di registrare la tua versione del brano e di stamparla paragonandola all'originale.**

REALTIME ARRANGER PRO
Un software per musicisti da utilizzare con una tastiera MIDI non dotata di accompagnamenti automatici: il software li genererà per te in tempo reale.

HYPNOTIC LAND
Un originale gioco di abilità e concentrazione.

BILLIARDS 2
Una straordinaria simulazione del gioco del biliardo a standard europeo e americano.

HOCKEY PISTA
Un gioco sportivo made in Italy che simula un torneo di hockey pista a 16 squadre o, in alternativa, partite singole da giocare contro il computer.

* Con riserva di sostituzione dei software indicati con altri di pari o superiore valore
** Necessita di una qualsiasi tastiera Midi con relativi cavi di collegamento Midi

ATARI ST^E EXTRA. L'entusiasmo di darti il meglio!

MONITOR SM124. L'eccezionale nitidezza di questo monitor si traduce nella possibilità di lavorare o studiare per ore e ore senza affaticarsi.

MOUSE. Il mouse è un elemento scontato in un computer di uso intuitivo come l'Atari: ed è naturalmente compreso nel prezzo.

PRESE JOYSTICK. Dopo aver lavorato o studiato, Atari ti dà la possibilità di giocare alla grande. Le due prese joystick di serie possono, tramite un adattatore optional, essere aumentate a 6 per un gioco veramente di squadra!

PRESE MIDI. L'interfaccia MIDI incorporata di serie e l'incredibile ricchezza di software musicale disponibile hanno fatto di Atari il computer preferito da oltre 15.000 musicisti italiani.

PORTA DMA. Permette il collegamento ad alta velocità con hard disk esterni e stampanti laser dedicate. Vi si può collegare anche il Supercharger™, un emulatore MS-DOS molto efficiente.

PRESA SERIALE. Utilizzabile per scambiare dati con altri computer o per collegare un modem ed entrare così in contatto telematico con migliaia di appassionati Atari in tutto il mondo.

PRESA STAMPANTE. Permette il collegamento con centinaia di modelli diversi di stampanti ad aghi, a getto d'inchiostro e laser.

FACILE ESPANDIBILITA'. Atari ST^E EXTRA può essere facilmente espanso a 2 o 4 Mb con moduli SIM o SIP: l'intervento viene fatto direttamente dalla sede centrale Atari in modo da non far decadere la garanzia.

IL PROCESSORE. Nel cuore dell'ATARI ST^E EXTRA pulsa il Motorola 68000: la particolare ingegnerizzazione del sistema hardware/software consente di raggiungere prestazioni normalmente disponibili solo su computer che costano quattro o cinque volte tanto.

IL DRIVE. Il drive incorporato legge dischi da 720K ed ha modalità di formattazione compatibili con i dischetti MS-DOS™

PORTA ROM. Consente il comodo collegamento con hardware esterni, tra cui il celebre Spectre GCR, un emulatore per Macintosh™ che trasforma l'Atari ST^E EXTRA nel primo vero computer multistandard!

PRESE AUDIO. Questa coppia di uscite (left e right) consente il collegamento diretto con l'impianto stereo di casa in modo da valorizzare pienamente il suono campionato dell'Atari ST^E EXTRA.

PRESA MODULATORE TV. Per giocare o per lavorare su programmi di grafica, non c'è bisogno di un monitor a colori dedicato: tramite un cavo modulatore fornito di serie, basta collegarsi al TV color di casa e godersi i 4096 colori e il suono campionato di Atari ST^E EXTRA.

Con riserva di variazioni e modifiche tecniche senza preavviso.

Per te che sei appassionato di musica, Atari ST^E EXTRA esiste anche nella entusiasmante versione "EXTRA MUSIC". Al prezzo di **Lit. 1.545.000 + IVA** questa versione ti dà tutto ciò che è compreso nel pacchetto ATARI ST^E EXTRA con in più:
1) la formidabile tastiera MIDI Kawai MS-710, polifonica a 12 voci e dotata di bellissimi suoni campionati, che ti permetterà di utilizzare pienamente i 3 software musicali del pacchetto EXTRA;
2) il software Cubyte, un meraviglioso sequencer della Steinberg che ti insegnerà a lavorare come un professionista della registrazione audio!

Richiedi gratuitamente l'opuscolo:
"18 MOTIVI PER PREFERIRE ATARI ST^E EXTRA"

COGNOME E NOME

VIA

CAP. CITTÀ

ATARI® COMPUTER

ATARI ITALIA S.p.A.
Via V. Bellini, 21 - 20095 Cusano Milanino (MI)
Tel. 02) 61.34.141 - Telex 325832 ATAR I
Telefax (02) 61.94.048
BBS: Tel. 02/61.93.757
Per informazioni: Hot Line 02/6196462

Publimust

devono aver luogo determinati eventi. Il modulo effettua calcoli di FIT TEMPO, visualizza una *cue list* di eventi con relativi commenti, utilizza tutti gli standard usati nell'audiovideo ed è dunque un attrezzo ideale per effettuare sincronizzazioni in SMPTE. *Style Trax*, molto più interessante per il musicista normale, è invece un modulo che può "mappare" accordi, armonie e scale in tempo reale. Analizza gli accordi, armonie e scale e li utilizza come "mappa". In alternativa possono essere selezionate delle mappe presettate con degli stili per la progressione di accordi e armonie. In parole povere, *Style Trax* si offre all'utente musicale come un sostituto dei vari programmi di arrangiamento che adesso vanno per la maggiore con in più l'immenso vantaggio di poter essere integrato in Cubase, usufruendo così di un potente ambiente sequencer in cui andare a rielaborare i prodotti dell'arrangiatore automatico. L'interattività arrangiamento automatico–sequencer era infatti fino ad ora l'anello mancante della produzione softwaristica degli ultimi tempi. Un bel bravo alla Steinberg per aver capito e, probabilmente, risolto il problema!

Spigolando tra le altre novità soffermiamoci sulla gestione del TT: è un'altra pietra miliare della storia musicale su Atari ST. Per il musicista, finora, il TT era una macchina strana: potente come un bolide di formula 1 ma inutilizzabile perché nessuno la riforniva del carburante "giusto". In altre parole, né Cubase né Notator giravano sul TT: e dunque il musicista non ne voleva sapere. Da ora in poi la cosa sarà sicuramente diversa: anche perché i musicisti si renderanno conto di cosa significhi lavorare su TT, su un computer cioè più potente di un fattore 10 rispetto all'ST. Per quanto riguarda poi la parte notazionale di *Cubase*, le novità sono notevoli anche in questo comparto. Ecco alcune delle nuove funzioni del nuovo *Score Edit*: previsualizzazione di pagina, 4 voci di polifonia per sistema, notazione di batteria, modo layout, lunghezza della battuta regolabile, split point variabile, barre inclinate di congiunzione note, "n" battute per sistema, gestione margini con rientro, simboli di ottava, segni di ritornello, accordi e pause spostabili, nascondi system/nascondi pause, nascondi qualsiasi elemento, legature ed accidenti migliorati, modo di edit sull'intera pagina, simboli degli accordi, tablature per chitarra, display transpose, export di formati IMG/TIFF, gestione migliorata delle stampanti (9/24 aghi e laser), significato MIDI per staccato e accenti. ■

Segue a pagina 27

Tre recensioni brevi

di ADOLFO MASSAZZA

Recensioni Brevi è il titolo di una rubrica in cui vogliamo far posto regolarmente a tutto il software che, pur non avendo lo status di «megaprogramma», presenta elementi di interesse o di curiosità, tali da renderlo meritevole di una vera e propria recensione, anche se breve. Questa puntata è dedicata a due programmi didattici e a un interessante accessorio per chi scrive intensivamente.

NOUGHT TO NINE, giocare con i numeri

Cresce il numero dei software educativi per l'ST, sulla scia della fortuna che nei paesi anglosassoni sta riscuotendo su tutti i personal computer questo genere di programmi.

Il programma della HAT, software-house inglese nota per i suoi *Jigspell* e *Learning to type*, si chiama *Nought to Nine* (letteralmente «da zero a nove») ed è indirizzato a bambini in età prescolare e li conduce a familiarizzare progressivamente con i numeri e a realizzare con essi varie esperienze, attraverso esercizi di impostazione «ludica».

Evidentemente, appare sempre più proficua la tendenza che afferma l'importanza dell'elemento giocoso nell'apprendimento; da qui la gran quantità di programmi educativi la cui struttura ricorda in parte veri e propri videogames: per mezzo di essi il bambino riceve intuitivamente i concetti basilari della materia e soprattutto verifica continuamente la loro corretta acquisizione attraverso stadi di maggior complessità.

Con *Nought to Nine*, il bambino ha l'opportunità di acquisire, giocando, i concetti di *coppia* e di *numero*. A mano a mano che progredisce nel livello di complessità, ha modo di verificare e rafforzare i concetti appresi in precedenza attraverso altri giochi.

Nel gioco vengono presentate quattro coppie nascoste, la cui localizzazione deve essere scoperta dal bambino. In un primo stadio vengono presentate coppie di oggetti singoli, dove l'elemento di differenziazione è dato dall'oggetto stesso.

In un secondo stadio vengono mostrate coppie di oggetti multipli: cinque sedie da accoppiare con cinque sedie, sei aquiloni da accoppiare con sei aquiloni e così via. In questo modo il bambino impara non solo il concetto di coppia, ma comincia anche a realizzare visivamente una differenza a livello di *quantità*, oltre che di sostanza. L'elemento di differenziazione è, in questo caso, il *numero* di oggetti, oltre che l'oggetto in sé.

Nel terzo stadio gli oggetti sono sostituiti da numeri: il bambino impara a riconoscere la *forma* dei numeri decimali, a distinguere cioè l'uno dal due, ecc.

Fig.1. - Nought to Nine. Dopo aver scoperto e fissato visivamente le coppie bisogna memorizzarne la posizione. Ogni risposta esatta è un turbinio di icone...

Nel quarto stadio, infine, un certo numero di oggetti deve essere accoppiato al numero relativo: per esempio, cinque orsetti con il numero 5. Progressivamente, quindi, il bambino è condotto al riconoscimento dei numeri e alla capacità di *contare*.

Livelli successivi conducono ad un'intuitiva comprensione dei concetti di addizione e sottrazione.

Nel programma si trova anche un accessorio che permette di disegnare oggetti personalizzati con sedici colori.

Tutte le risposte esatte vengono ovviamente premiate con un rinforzo positivo, consistente in siglette musicali, volteggiamenti per lo schermo di oggetti multicolori e apprezzamenti sulla bravura del bambino.

Il programma è in inglese, ma, dal momento che la parte esplicativa non è scritta, bensì implicita nei giochi stessi, basterà l'iniziale appoggio di un genitore o di un insegnante per suggerire le basilari operazioni da effettuare con mouse e tastiera; per il resto, i bambini se la caveranno facilmente da soli.

Il programma gira solo su monitor a colori ed è venduto ad un prezzo adatto al budget delle nostre scuole: 14,95 sterline (circa 33.000 lire). E' prodotto e distribuito dalla HAT Software, 3 Alton Terrace, Belle Vue, Shrewsbury, Shropshire, SY3 7LW, Inghilterra, tel. 0044/743/24.95.26 fax 0044/743/27.15.07.

FUN SCHOOL 3
I best seller dell'educativo

Sempre in base al principio secondo cui «giocando s'impara», la Database Educational Software presenta *Fun School 3*, nuova edizione della serie educativa che nella versione 2 pare abbia venduto in Inghilterra 120.000 esemplari circa, diventando in assoluto il programma didattico più gettonato. La serie ha avuto tanto successo da diventare quasi un motivo di distinzione per chi la usa: lo possiamo intuire dal *badge* – «patac-

china» o «spillina» – allegata ai dischetti nella multicolore confezione del programma.
Fun School 3 comprende tre pacchetti, acquistabili separatamante e dedicati a bambini di diverse fasce d'età: sotto i cinque anni, tra i cinque e i sette, oltre i sette. Oltre alla serietà dell'impostazione (i contenuti si basano rigorosamente sui programmi della Scuola Elementare inglese, il National Curriculum), i motivi principali del successo risiedono nella grafica e nel sonoro molto accattivanti, cui si aggiunge il fatto di aver reso protagonista di ogni programma un personaggio particolarmente simpatico: un orsetto per il pacchetto dedicato ai bambini più piccoli, un ranocchio per quello destinato ai bambini dai cinque ai sette anni e il robot di *Guerre Stellari* per i bambini più grandicelli.
I personaggi accompagnano il bambino nel corso di tutti gli esercizi e lo aiutano, sia eseguendo le indicazioni impartite, sia confermando o meno la risposta esatta, sia ammiccando o assumendo atteggiamenti interrogativi in attesa della risposta. Alla fine degli esercizi, anche gli adulti più cinici e smaliziati non possono fare a meno di provare una simpatia smodata per gli animaletti (in particolare, l'orsetto *Teddy* ha modi di fare ed espressioni veramente spassose).
Fun School 3 è programmato in *STOS Basic* e qui si evidenziano le grandi possibilità di questo linguaggio, prevalentemente utilizzato per creare videogames, ma che si dimostra efficace anche per il settore educativo. Con un buon supporto pedagogico, si potrebbero realizzare programmi educativi in tutte le materie con risultati entusiasmanti.

Fig.2. – La videata principale di Fun School 3, con sei giochi-esercizi per i bambini con meno di cinque anni.

Carichiamo il software

I programmi si caricano in *autoboot*, ciò significa che basta inserire il dischetto e accendere il computer per caricare il programma. La scelta è apprezzabile perché in questo modo si agevolano i bambini nelle operazioni di caricamento. Nonostante ciò, a mio avviso, all'inizio è indispensabile l'aiuto del genitore, perché alcuni comandi non sono facilissimi da usare ed alcune scritte non sono interpretabili da bambini in età prescolare. Forse l'unico vero difetto della serie è la non eccellente chiarezza dei comandi via tastiera: si usano un po' i tasti–cursore, un po' il tasto del mouse sinistro o destro, un po' la barra spaziatrice, un po' il tasto Return: è difficoltoso raccapezzarsi (ma si sa, i bambini sono molto più svelti di noi...).
Ogni programma si articola in una videata principale dove vengono mostrate sei icone, ciascuna rappresentante un gioco–esercizio possibile: in tutto quindi ci sono sei «esercizi» in ogni pacchetto. Dopo aver cliccato su una delle sei icone, si entra nel gioco. Ogni gioco ha più livelli di difficoltà, di solito quattro, selezionabili con il tasto funzione F10. Non tutti i giochi sono a punteggio, ma tutti forniscono i rinforzi sotto forma di complimenti o sotto forma di progressi fatti fare ai protagonisti del software.
I manuali sono ben fatti, ricchi di approfondimenti didattici e di suggerimenti mirati ad ampliare le esperienze.

Fig.3. – Matching, un gioco educativo in cui bisogna accoppiare forme e colori uguali.

Fun School per i bambini fino ai 5 anni

Ammesso che vogliate piazzare vostro figlio di tre anni davanti ad un computer, questo è il più efficace dei tre pacchetti, se non altro per la simpatia dell'orsetto protagonista. Grazie a lui, anche con bambini più grandi (dai sei ai sessantanni) è assicurato il successo.
L'orsetto ci conduce attraverso semplici esperienze, basilari per la formazione di un bambino: il riconoscimento delle differenze e delle forme, il concetto di controllo, l'orientamento nello spazio, il calcolo, lo sviluppo dell'immaginazione.

In *Matching* (Accoppiamenti) il bambino deve accoppiare figure geometriche in base alla forma e al colore.
In *Actions* (Azioni) si conduce l'orsetto a compiere diverse azioni: saltare, giocare, dormire, saltare alla corda, ecc. Il bambino impara i verbi e le azioni corrispondenti.
In *Art gallery* (Esposizione d'arte) appaiono quadri di oggetti con il rispettivo nome: ad ogni quadro bisogna assegnare il nome giusto, collocandolo sotto al quadro. Il bambino realizza qui le prime prove di lettura (riconoscimento della *forma* della parola) e realizza esperienze che mettono in gioco l'orientamento nello spazio.
In *Count* (Contare) il bambino deve indicare il numero di oggetti che vengono mostrati progressivamente.
In *Letters* (Lettere) avviene il riconoscimento delle lettere dell'alfabeto in base alla loro forma.
Infine, nell'ultimo gioco – esercizio, *Painting* (Dipingere), il bambino deve assegnare diversi colori ad un paesaggio già disegnato, come negli antichi quaderni in bianco e nero da riempire con diversi colori.

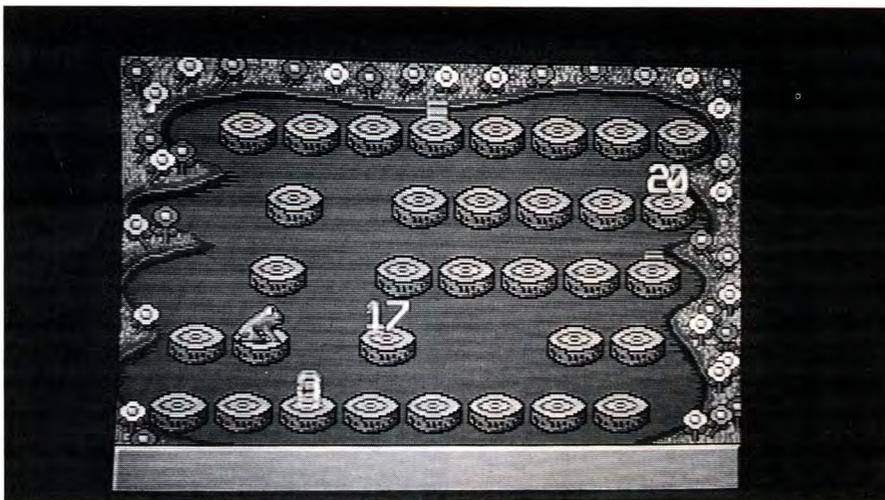
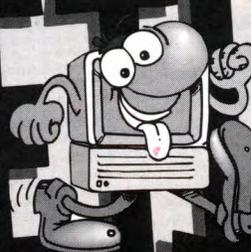



Fig.4. – Fun School 3 per i bambini di età tra i cinque e i sette anni. In Collect la rana viene fatta saltare per «raccogliere» nel giusto ordine gli operatori del problema.

Fun School per i bambini dai cinque ai sette anni

Qui è un ranocchio a condurci attraverso i sei giochi – esercizi del programma, dove, oltre alla lettura e al calcolo, troviamo anche esperienze come la lettura dell'orologio e addirittura alcuni elementari esercizi sull'elettricità. Nel primo, *Journey* (Viaggio), si tratta di realizzare esperienze di movimento nello spazio: la rana deve raggiungere alcuni luoghi e sta al bambino indicargli la direzione con i tasti – cursore: avanti, dietro, a sinistra, a destra.
Nel secondo gioco, *Collect* (Raccolta), il bambino deve scegliere una combinazione di operato-

ri numerici per risolvere un'operazione matematica. I numeri sono posti su tronchi d'albero galleggianti e la rana deve andarli a recuperare ad uno ad uno secondo un ordine «aritmeticamente» logico.

Nel terzo gioco, *Toyshop* (Negozio di giocattoli), si tratta di riconoscere gli oggetti nominati e trasportarli con il mouse in un sacco. Nei livelli successivi vengono posti alcuni problemi matematici che utilizzano i prezzi degli oggetti.

In *Electricity* viene mostrato un circuito elettrico con lampadina, campanelli, interruttori accesi e spenti, materiali più o meno conduttori e interruzioni. Al bambino viene chiesto se il circuito funziona. Se non funziona, l'allievo viene invitato a sostituire il materiale non conduttore o che interrompe il circuito. Evidentemente in Inghilterra viene data molta importanza alla fisica e si ripone grande fiducia nella cultura «elettronica» dei pargoli, cosa che non ha pari nel nostro paese.

Funtext (Testo buffo) è una specie di gioco a quiz in cui vengono poste domande attinenti diversi argomenti. Prima della risposta è possibile consultare alcune pagine esplicative sulla materia con un metodo di ricerca del tipo Televideo.

Infine *Time* (Ora) insegna a leggere l'orologio, ponendo domande sull'ora, visualizzata su un orologio – mulino a vento.

Fun School per i bambini di più di sette anni

Il mini robot che accompagna le avventure di questo pacchetto è meno simpatico dei personaggi precedenti, ma forse ciò accade perché gli esercizi proposti sono più seri, quasi «da grandi». Il programma contiene soprattutto esercitazioni di tipo linguistico.

In *Wordsearch* viene fornita una lista di parole, che viene poi inserita in una griglia simile alle parole crociate. Il bambino deve rintracciare le parole all'interno del groviglio di lettere.

Robot draw è un'introduzione ad un linguaggio di programmazione simile al LOGO, particolarmente adatto ai bambini. Eseguendo alcune linee di programma, si possono realizzare semplici disegni sullo schermo.

Planet math è l'esercizio più simile a un videogioco: le operazioni matematiche sono astronavi che, qualora non vengano «risolte» in tempo, si infrangono contro la barriera dell'iperspazio.

Treasure search trasforma i ragazzi in Giovani Marmotte e permette loro di esercitarsi con la Rosa dei Venti: si tratta di trovare un tesoro seguendo le indicazioni presenti su una mappa. Queste indicazioni sono però fornite in diversi formati del sistema decimale, ed è compito del bambino fare le opportune conversioni.

Abbastanza incredibilmente, il National Curriculum inglese sostiene che i bambini devono essere condotti ad utilizzare semplici programmi di database. Finora pare che gli insegnanti non ci avessero neppure provato, terrorizzati dall'idea di usare DBIII in classe. Con l'allegro *Database* di *Fun School 3* le cose sono ora più semplici.

Infine *Sentences* verifica l'abilità grammaticale dei pargoli, mostrando una frase piena di errori. Questi devono essere indicati e corretti.

E in Italia?

I tre pacchetti di *Fun School 3* sono veramente belli. In Italia, purtroppo, c'è il grosso problema della lingua: quasi tutti gli esercizi necessitano della conoscenza elementare della lingua inglese. Eppure questo può, in un certo senso, rive-

larsi un vantaggio qualora un genitore voglia far esercitare ludicamente alla lingua inglese i propri bambini, che in questo caso dovranno essere un po' più grandicelli rispetto all'età consigliata. I tre programmi potrebbero trovare agile applicazione anche in una classe di Inglese della Scuola Media o addirittura nella Scuola Elementare, dato che, secondo le recenti innovazioni, l'apprendimento di una lingua straniera è ora obbligatorio fin dai primi anni di scuola.

Fun School 3 è distribuito in Inghilterra dalla ditta: Database Educational Software, Tel. 0044/625/85.93.33.

Fig.5. – In Electricity il computer ci chiede se il circuito funziona utilizzando gli elementi mostrati. Se non funziona bisogna sostituire i cattivi conduttori.

LEX – O – THEK

Il primo modulo lessicale on – line per l'ST (in tedesco!)

Sembra assurdo che nell'ambito della recensione di programmi interessanti si debba spesso concludere con l'affermazione: peccato che il programma sia in tedesco. Ciò accade di frequente, per motivi legati alle caratteristiche del mercato italiano dell'ST e che sarebbe troppo lungo spiegare in questa sede. La cosa è ancora più assurda se l'oggetto della recensione è un programma che riguarda la lingua e la linguistica, e che farebbe gioire tutti coloro – e crediamo che siano molti – che utilizzano l'ST per scrivere. Per qualche istante abbiamo anche dubitato che fosse il caso di parlarne, visto che prevedibilmente il software avrà moderata circolazione nel nostro paese se non tra i pochi che scrivono in tedesco. Eppure il prodotto è così stimolante che non abbiamo potuto rinunciare ad accennarvi almeno in queste Recensioni Brevi. D'altra parte è nostro compito darvi notizia di tutto ciò che di interessante accade nel mondo ST, ed inoltre alberga in noi l'utopia che qualche anima certosina si incarichi di relizzare una versione in italiano di questa fatica germanica.

Si tratta infatti del primo software di consultazione lessicale *on – line* per l'ST. Ciò significa che mentre state scrivendo con l'amato word processor il vostro ennesimo poema picaresco (in tedesco, ovviamente), potete in qualunque momento, premendo una combinazione di tasti, avere a disposizione 65.000 sinonimi, un numero imprecisato di rime e un altrettanto imprecisato numero di citazioni.

Facciamo un esempio pratico: nel vostro romanzo state parlando dell'abitazione di vostra zia Eufemia e del non facile rapporto con lo zio Pino; vi accorgete che nel corso della narrazione appare troppe volte la parola «Haus» (casa) e siete a corto di idee. Bene, potete cercare un sinonimo, dato che *Lex – o – Thek* offre ben 184 sinonimi della parola «Haus», oppure aggiungere una coltissima citazione croata che dice testualmente: «Die Frau macht das Haus des Mannes zum Himmel oder zur Hölle», in poche parole, che le signore rendono la casa del marito un paradiso o un inferno, a seconda del «caratterino» e senza alcuna possibilità di mediazione.

Ma scendiamo nel dettaglio più tecnico. Il software viene caricato come accessorio nella memoria RAM del computer, e da lì è richiamabile all'interno di qualsiasi programma che faccia uso del GEM (quindi quasi tutti i word processor). Per esempio, scrivendo il presente articolo, all'interno di *Redattore* posso consultare facilmente il lessico premendo i tasti CONTROL – SHIFT – ALTERNATE. Facendo ciò appare una finestra in cui posso selezionare una delle tre funzioni: il dizionario dei sinonimi *3rd Word*, il rimario *Herz – Schmerz* e l'archivio delle citazioni *Bonmot*. Questi sono stati caricati in precedenza all'interno del programma principale per mezzo di un software di installazione.

Nella sezione *3rd Word* viene chiesto di introdurre la parola di cui si vogliono trovare i sinonimi. In breve tempo appare una lista di parole ordinate in «blocchi», ciascuno relativo ai diversi significati della parola introdotta. Si può scorrere lungo la lista con le tipiche opzioni di *scrolling* e ogni parola può essere selezionata con il mouse e consultata a sua volta. Caratteristica molto interessante è che la parola scelta può essere inserita all'interno del testo su cui si sta lavorando, semplicemente premendo il tasto RETURN: essa verrà collocata in corrispondenza della posizione del cursore.

La sezione *Herz – Schmerz* è dedicata a chi si diletta in poesia. Digitando una parola si ha accesso a diversi gruppi di parole ordinate in base alla desinenza e dotate di maggiore o minore corrispondenza in rima.

La parte dedicata alla citazioni è la più stimolante. Le citazioni presenti in archivio sono ordinate per tipo (citazione, proverbio, aforisma, definizione eccetera), per argomento (548 chiavi di interrogazione) e per autore (circa 300). Le interrogazioni possono essere incrociate, per cui possiamo, per esempio, chiedere tutte le citazioni di Goethe sulla religione, tutti i proverbi italiani sulla mamma, tutte le citazioni bibliche sulla natura, o più semplicemente tutte le citazioni relative ad una singola parola, per esempio il sostantivo «arte»: 46 citazioni.

In futuro verranno realizzati anche dizionari in diverse lingue straniere e un vocabolario di termini tecnici.

Per lavorare agevolmente con programmi molto ampi (*Calamus, Redacteur 3.0*), vi consigliamo almeno due Mega di RAM.

Lex – o – Thek è prodotto da RR – Soft, Grundstrasse 63, 5600 Wuppertal 22, Repubblica Federale Tedesca, Tel. 0049/202/64.03.89. ■

I PROFESSIONISTI DELL'ATARI

HARDWARE:

- HANDY SCANNER LOGITECH 400 DPI – 32/256 GRIGI
- SCANNER F.TO A4 24 BIT 16,7 MIL. DI COLORI
- SCHEDE GRAFICHE A COLORI MATRIX AD ALTA RISOL.
- SCHEDA GRAFICA MONOCROMATICA AD ALTA RISOL.
- MODULO OVERSCAN PER ST e TT030
- GENLOCK VIDEO SERIE GST
- SCHEDA AT-ONCE PLUS 286 16 Mhz (EMUL. AT 286 IBM)
- SCHEDA AT-ONCE 386sx 16 Mhz (EMUL. AT 386 IBM)
- SPECTRE GCR 3.0 (EMUL. MACINTOSH)
- HARD DISK 44 MB REMOVIBILI SYQUEST
- HARD DISK SCSI DA 40 MB A 330 MB
- DISCHI OTTICI RISCRIVIBILI DA 128 MB A 650 MB
- ESP. MEM. RAM PER TT030 FINO A 32 MB INTERNE
- ESP. MEM. RAM PER MEGAST FINO A 12 MB INTERNE
- ESP. MEM. RAM 2/4 MB PER 520STF/1040STF INTERNE
- SCHEDE ACCELERATRICI 68000 16 Mhz con cache
- DRIVE ESTERNI DA 720 Kb SLIM
- MOUSE ALTA RISOLUZIONE LOGITECH PILOT
- LASER INTERFACE PER SLM 804/SLM 605

- 1040 STe EXTRA
- 1040 STe EXTRA MUSIC
- MEGA STe 2 OPEN
- MEGA STe 4 OPEN
- MEGA STe 2 HD 48 Mb
- MEGA STe 4 HD 48 Mb
- TT030/2 HD 48 Mb
- TT030/4 HD 48 Mb
- TT030/8 HD 48 Mb
- SM 124
- PCT 1426
- TTM 194/195
- SLM 804/605 LASER

TUTTO PRONTA CONSEGNA !!!

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

DTP/GRAFICA:

- CALAMUS 1.09N MONO
- CALAMUS SL COLORI
- OUTLINE ART MONO
- OUTLINE ART 2 COLORI
- REPROSTUDIO PRO MONO
- REPROSTUDIO PRO COLORI
- AVANT VEKTOR PLOT
- CRANACH STUDIO

LINGUAGGI:

- GFA BASIC 3.6
- OMIKRON BASIC
- HIGH SPEED PASCAL
- HISOFT 'C'
- LATTICE 'C'
- DEVPAC ST 2
- WERCS

OFFICE:

- REDATTORE 3 W.P.
- 1ST WORD PLUS 3.20
- SCRIPT W.P.
- ADIMENS 2.3
- SUPERBASE PERSONAL
- LDW POWER
- K-SPREAD 4
- S.I.G.N.

MUSICA:

- CUBASE 2.01
- NOTATOR 3.0
- BAND IN A BOX 4.0
- BIG BOSS PIANO
- REALTIME ARRANGER PRO
- COPYST DTP
- TIGER CUB
- KCS OMEGA

REPRO STUDIO ST — PROFESSIONALE

Software grafico professionale per il ritocco di immagini riprese con Scanner o Telecamera. Capace di lavorare con 256 toni di grigi e di importare tutti i formati immagini più comuni, compreso il TIFF MS-DOS, permette al grafico di avere tutti gli strumenti classici di disegno, più alcuni effetti particolari quali:
Scontornamenti, maschere, negativi, retini fotografici, fotomontaggi...

ECCEZIONALE!!!

Il nuovo COLORSCAN 300, si pone al vertice degli scanner a colori F.to A4, grazie ai suoi 300 dpi (REALI) di risoluzione, ai suoi 16,7 Milioni di colori (24 Bit), all' interfaccia SCSI di serie e al programma di gestione scanner in dotazione, allo strabiliante prezzo di

L. 2.990.000 + iva

Disponibile anche per PC MS-DOS e MacIntosh con Software Colorshop

SI CERCANO RIVENDITORI ZONE LIBERE

per Atari ST TT

HANDY SCANNER LOGITECH

529 + IVA

Largh. 105 mm
100/400 DPI
32 o 256 toni grigi

ECCEZIONALE!!! COMPRESO NEL PREZZO IL SOFTWARE GRAFICO

REPRO STUDIO ST

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA:
PCC COMPUTER HOUSE

Via Casilina, 283/a – 00176 Roma
Tel./Fax 06-27.14.333 / 27.15.078

La telematica è ormai una realtà che può ampliare notevolmente il mondo di coloro che possiedono un personal computer. Questo articolo introduttivo, senza essere un corso tecnico sull'accoppiata computer – modem, esamina la situazione attuale, con particolare riferimento all'ST e vi dà qualche consiglio per permettervi di entrare in questo affascinante mondo.

Introduzione alla telematica su ST

di MAURO GRAZIANI

Computer e telefono. Solo da poco tempo questa accoppiata sta spopolando anche da noi, ma è una realtà molto diffusa già da vari anni in altre nazioni europee e praticamente da sempre negli Stati Uniti. In questo paese, i collegamenti fra vari computers mediante la rete telefonica sono sempre stati una cosa normale e hanno dimostrato la loro grande utilità sociale anche in casi di emergenza, come durante l'ultimo terremoto di San Francisco quando la Apple, con estrema tempestività, accumulò tutti i Macintosh disponibili in un capannone e li collegò ai vari BBS e centri locali mettendo in piedi, in pochissimo tempo, una rete per far affluire notizie e coordinare i soccorsi.

Il sistema è semplice. Basta dotarsi di un modem: un apparecchio poco costoso e in grado di trasformare i vari bytes di cui è composto un programma o un testo, in segnali atti ad essere trasmessi via linea telefonica. Un investimento piccolo, in termini di costi e di apprendimento, che si rivela, però, estremamente fruttuoso permettendo di accedere a banche dati, messaggerie anche (ma non solo) di tipo tecnico e servizi vari. Il tutto, se utilizzato con buon senso, può espandere notevolmente il mondo del possessore di un computer a un prezzo che, nella maggior parte dei casi, non supera quello di una normale comunicazione telefonica per ogni chiamata effettuata.

Con questo articolo non intendiamo sottoporvi un corso accelerato di telematica, ma semplicemente offrirvi un panorama delle possibilità attuali e darvi le informazioni necessarie per entrare, con cognizione di causa, in questa realtà. Cominciamo, quindi, a vedere la situazione nel nostro paese.

Situazione italiana.

Il 1991 sarà un anno di cambiamento e ristrutturazione per la telematica italiana, o almeno così si spera. La cosa più importante, dal punto di vista dell'utente, è che, con il primo gennaio di quest'anno, è stata abolita la tassa dovuta alla SIP da tutti i possessori di un modem o di un fax, che venivano equiparati ad un utente telegrafico. Si trattava di una tassa unica nel panorama internazionale, tanto che una ben nota rivista del settore, che si è battuta molto per la sua abolizione, era arrivata a paragonarla, con ironia, all'antica ed iniqua tassa sul macinato e come quella, evidentemente, veniva vista dal cittadino come un altro dei numerosi ed inutili balzelli posti a freno della libera iniziativa. In effetti, pur non essendo particolarmente esosa (circa 200.000 lire all'anno), ha frenato per molto tempo la diffusione della telematica nel nostro paese, restringendola a poche categorie di esperti. Con la sua cancellazione, l'unico obbligo rimasto in vigore è che il modem o il fax acquistati siano apparecchi omologati.

Un secondo passo avanti è costituito dalla spinta per la diffusione del Videotel, sull'esempio di altri paesi europei. Rimasta finora nel limbo delle buone intenzioni, questa struttura, oggi, viene potenziata con un numero di servizi sempre maggiore, molti dei quali sono, finalmente, veramente utili. Per i suoi utenti, Atari Italia sta mettendo a punto particolari servizi, dei quali vi parleremo nei prossimi numeri.

Terzo e non ultimo punto è quello della modernizzazione degli impianti che la SIP sta portando avanti da parecchio tempo con la sostituzione delle ormai vetuste centrali elettromeccaniche con le nuove centrali elettroniche che consentono anche l'introduzione di nuovi servizi telefonici, allineando l'Italia al resto d'Europa.

Parte di questo sforzo è anche la trasformazione del sistema di accesso ai servizi della telematica pubblica (Videotel e Itapac, di cui parliamo poco oltre). Dato che questi servizi sono a pagamento, esiste il problema di addebitarne l'uso all'utente. Il metodo in uso attualmente si basa sull'assegnazione, a ogni utente, di una password (parola d'ordine) unica che deve essere introdotta all'atto del collegamento: il sistema ne registra l'utilizzo e addebita il costo del collegamento al proprietario della password. Naturalmente, tutto funziona finché l'utente rimane l'unico depositario della password, ma se quest'ultima, per distrazione o eccesso di fiducia, cade nelle mani di qualcun'altro, si possono verificare casi di uso non autorizzato e l'utente corre il rischio di vedersi addebitare delle chiamate effettuate con la sua password, ma non da lui.

Il nuovo sistema, che, almeno per Videotel, dovrebbe entrare in vigore entro il 1991, fa piazza pulita delle passwords e di tutti i problemi ad esse collegati, addebitando l'uso dei servizi telematici statali direttamente al numero chiaman-

te. Si elimina, così, la possibilità dell'abuso di password limitando notevolmente l'azione degli hackers che costituivano l'unico rischio per l'utente comune di servizi a pagamento quali Itapac o Videotel.
Del problema dell'hacking, in effetti, si è fatto un gran parlare anche sulla stampa non specializzata, spesso esagerando, come, del resto, è accaduto nel caso dei virus e mi sembra sia il caso di smitizzarlo, almeno un po'. In realtà, se intendiamo l'hacking come l'attività di ragazzini impegnati a penetrare nei sistemi informatici servendosi di passwords altrui, notiamo che, nella grande maggioranza dei casi, il danno causato da costoro è circoscritto, appunto, all'uso indebito di password. In effetti, la casistica riportata in vari studi sul crimine informatico (cfr. per es. il ponderoso Martella, Cremonesi – I Crimini Informatici – Mondadori Informatica, 1990) dimostra che le aziende che fanno uso della telematica su vasta scala devono temere i propri impiegati assai più degli hackers.
In ogni caso, l'utente comune non ha nulla da temere, anche perché la maggior parte dei servizi di cui vi parleremo non sono a pagamento. In conclusione, tutti i dati confermano che c'è un certo movimento nella realtà telematica italiana e si può, finalmente, parlare di reale diffusione del fenomeno. Uno sguardo a questo mondo composito ci rivela l'esistenza di entità molto diverse.
Doverosamente prime in ordine di citazione, abbiamo le reti pubbliche: *Videotel* (abbreviato da ora in poi in: VDT) e *Itapac*. Del primo abbiamo già diffusamente parlato: si tratta della rete dedicata al pubblico, nel senso più generale del termine (leggi: ai non – professionisti). Offre una certa quantità di servizi, attualmente in continuo aumento, che potremmo classificare in tre categorie:

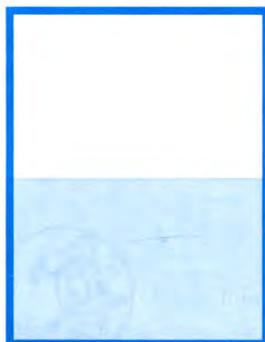
1. servizi di utilità generale (consultazione di orari ferroviari e arei, teleprenotazione ecc.);
2. giochi e passatempi, fra cui, in fondo, possiamo annoverare anche le messaggerie (i cosiddetti «chat» in cui molti utenti possono scambiarsi messaggi in tempo reale e non);
3. servizi specifici messi in atto da particolari aziende per i propri clienti.

Da VDT è possibile collegarsi anche ad alcuni servizi esteri, come il Minitel francese (in tal caso, però, i costi di esercizio aumentano notevolmente). Per usare VDT è necessario stipulare un contratto con la SIP, dato che il servizio è a pagamento.
Itapac, invece, è la rete ufficiale a commutazione di pacchetto del nostro paese. Essa è dedicata a professionisti e aziende che sono interessati alla consultazione di banche dati o a collegarsi a centri di elaborazione con terminali remoti. Via Itapac, infatti, è possibile raggiungere tutto il mondo. Dato che molte banche dati contengono materiali di notevole interesse culturale e non solo aziendale, sarebbe auspicabile che qualsiasi persona potesse utilizzarlo per attingere informazioni, ma, attualmente, i suoi costi non si possono certo considerare alla portata dell'utente comune che, non utilizzandolo per lavoro, non è, quindi, in grado di scaricare i costi di esercizio. Vedremo che cosa accadrà in futuro, ma, per ora, lasciamo da parte Itapac: gli eventuali interessati possono rivolgersi direttamente alla SIP per ottenere informazioni su questo servizio.
Altre reti, ben conosciute dagli studenti delle

ATARI NEWS

LA RIVISTA DI ATARI

PERIODICITA':	BIMESTRALE
TIRATURA:	20.000 COPIE
PROSSIMA USCITA:	25 GENNAIO 1992
DISTRIBUZIONE:	IN EDICOLA
FOLIAZIONE:	100 pag. (80 - B/N, 16 - COLORE, 4 - COPERTINA)

Pagina intera
21 X 28 cm al vivo
(18.7 X 25 cm)

Mezza pagina
21 X 14 cm al vivo
(18.7 X 12.4 cm)

DATA PUBBLICAZIONE — **25 gennaio '92**

PRENOTAZIONE SPAZI — **Entro il 10 dicembre '91**

CONSEGNA MATERIALE A — **ATARI ITALIA S.p.A.**
via V. Bellini n. 21,
Cusano Milanino
tel. 02/6134141, fax 02/6194048
Entro il 15 dicembre '91

MATERIALE RICHIESTO — **PELLICOLA**

TARIFFE E FORMATI — **PREZZI** (IVA ESCLUSA)

PAGINA INTERA COLORE	£. 2.000.000
1/2 PAGINA COLORE	£. 1.200.000
PAGINA INTERA b/n	£. 1.000.000
1/2 PAGINA b/n	£. 600.000

POSIZIONI SPECIALI

II di copertina	+ 20 %
III di copertina	+ 20 %
IV di copertina	+ 20 %

INSERTI: DA CONVENIRE

SCONTI:

1 PAGINA PROGRAMMATA PER 6 NUMERI CONSECUTIVI	30 %
2 PAGINE PROGRAMMATE PER 6 NUMERI CONSECUTIVI	50 %

PER FARE PUBBLICITA' SU ATARI NEWS, VOGLIATE CONTATTARE L'UFFICIO PUBBLICITA' (Sig.ra Manini) Tel. 02/6134141

facoltà scientifiche, sono quelle che collegano gli istituti universitari. Anche qui, l'uso è limitato agli addetti ai lavori.

Infine, come spesso accade in questo paese, ultime in ordine di citazione, ma non certo di utilità, vengono le iniziative private che si sono dedicate alla telematica rivolta al grande pubblico ben prima della stessa SIP. É in questo mondo, infatti, che troviamo le realizzazioni che più interessano i possessori di personal computers, prima fra tutte *Fidonet*: una rete ormai diffusa a livello mondiale che, in Italia, conta oltre 100 nodi sparsi per la penisola ai quali si è recentemente ri–aggiunto, dopo un certo periodo di disattivazione, anche il nodo ufficiale dell'Atari Italia *ST–Log*.

Sbarcata nel nostro paese nel 1985 e di utilizzo completamente gratuito per l'utente che si deve solo impegnare a osservare un certo codice di comportamento, *Fidonet* è diventata il punto di riferimento principale per i sistemi personali non Unix (questi ultimi hanno altre reti, come *SubLink*, di cui non ci occupiamo qui) ed è attiva sia nel campo dello scambio di software di dominio pubblico che in quello della messaggistica pubblica, tecnica e non.

In seguito al suo successo, altre reti cominciano a formarsi sia a livello locale (in Lombardia esiste, per esempio, *Euronet*) che nazionale (citiamo *Bondnet*, una rete per Mac) seguendo la tendenza di altri paesi europei nei quali, a una o più reti di interesse generale, si sono affiancate reti locali o ristrette ad argomenti specifici.

Sempre nel campo dell'iniziativa privata, dobbiamo citare *McLink*: un sistema ormai storico, fondato da Technimedia, editore della rivista MC-Microcomputer, che ha favorito l'approccio alla telematica di molti di noi. Attualmente McLink è un sistema a pagamento che non fa parte di Fidonet, ma è raggiungibile direttamente via telefono (32 linee) o via Itapac.

L'interesse per la telematica, comunque, è in forte crescita anche in aree non direttamente collegate ai computers. Sono molte, ormai, le aziende e i negozi che la utilizzano per offrire servizi di supporto all'utenza e perfino in campo politico alcuni partiti (primo, in ordine storico, quello Radicale) hanno istituito una linea per raccogliere le opinioni della gente o favorire il confronto.

Due parole finali vanno indirizzate ai settori governativi che, aldilà del supporto tardivo dato al VDT, non hanno mai fatto nulla per favorire l'avvicinamento del pubblico alla telematica. In paesi più avanzati, non solo in termini informatici, ma soprattutto in quelli della pura e semplice considerazione per le necessità del cittadino, si è ormai provveduto ad applicare vari tipi di riduzioni delle tariffe telefoniche per l'utenza telematica. Negli USA, per esempio, è in vigore una specie di numero verde con il quale è possibile collegarsi a una apposita rete che permette di chiamare tutti i sistemi amatoriali del paese pagando tariffe indipendenti dalla distanza. Ma anche senza arrivare a un tale livello, per noi fantascientifico, basta citare l'Inghilterra dove è attiva la *Night–Line* che consente di collegarsi a qualsiasi sistema, in ore notturne, pagando un forfait mensile.

A questo punto sarete ansiosi di sapere che cosa bisogna fare per lanciarsi operativamente nella telematica. Per i più impazienti, è presto detto. Il vostro ST dispone già di una porta di comunicazione RS–232 e voi avrete sicuramente il telefono. Le uniche cose che vi servono, quindi, sono un modem, un paio di cavi e un programma di comunicazione.

Il modem va collegato, da una parte, alla RS–232 e dall'altra alla presa telefonica, come in figura 1. Prima di fiondarvi nel più vicino negozio, però, vi consigliamo di leggere il resto dell'articolo in cui esponiamo, con maggiori particolari, il funzionamento della rete Fidonet con particolare riferimento all'Atari e le schede tecniche finali sui modems e sui programmi di comunicazione che vi aiuteranno sicuramente nel fare una scelta. Sappiate anche che stiamo per iniziare una serie di recensioni dedicate ad alcuni programmi che potrete facilmente trovare nei sistemi dedicati all'ST e scaricare gratuitamente via modem.

Figura 1. Schema del collegamento: computer —› modem —› rete telefonica.

I BBS e la Rete Fidonet.

BBS è l'abbreviazione di Bulletin Board System, che potremmo liberamente tradurre con «bacheca elettronica». Un BBS, in pratica, è un sistema formato da un personal computer su cui gira un software in grado di gestire l'interazione con un utente remoto che si collega via modem.

Uno schema di massima della struttura di un BBS è visibile in figura 2. Dal punto di vista

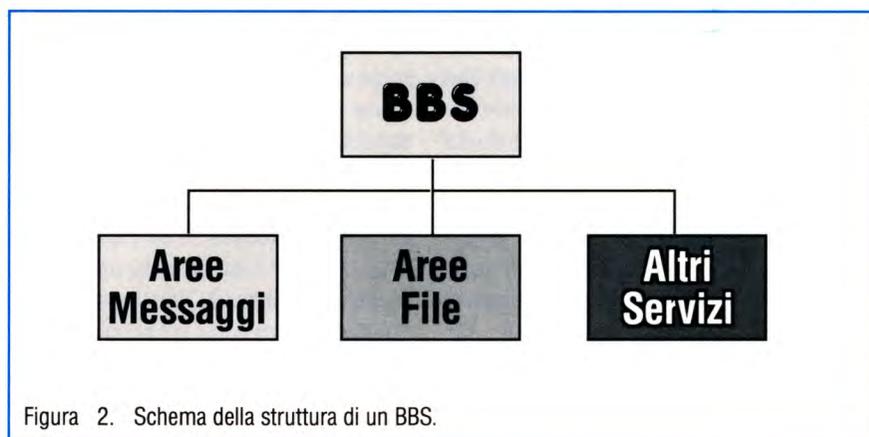



Figura 2. Schema della struttura di un BBS.

dell'utente, le aree principali, presenti su tutti i BBS, sono l'area messaggi e l'area files. Con la prima, gli utenti possono confrontare le loro opinioni e scambiarsi informazioni su vari argomenti, mentre la seconda è dedicata alla ricezione e all'invio di programmi e files di testo tutti rigorosamente *public domain* o *shareware* o, comunque, a diffusione autorizzata, dato che lo scambio di software protetto da copyright è illegale. Ognuna di queste aree, poi, si divide in altre sotto–aree dedicate ad argomenti particolari: aree di programmi MS–DOS, Atari e così via.
L'utente si sposta fra le aree per mezzo di menu basati sulla pressione di tasti con i quali si selezionano le operazioni da eseguire. Un esempio è visibile in figura 3.
L'intero sistema è gestito da un responsabile chiamato «SysOp» (da: SYStem OPerator) al quale ci si può rivolgere per chiedere lumi, lasciandogli un messaggio in un'area apposita. Molti BBS hanno anche una opzione per entrare in comunicazione diretta con il SysOp, ammesso che, in quel momento, sia fisicamente presente.
Quello che occorre sottolineare chiaramente è il carattere di pubblicità di tutta l'informazione depositata in un BBS: sia i programmi che i messaggi sono materiale a diffusione autorizzata e possono essere visionati e utilizzati da chiunque. La cosa è particolarmente interessante nel caso dei messaggi che, come vedremo, si intendono indirizzati alla comunità degli utenti, che partecipa alla discussione e concorre alla risoluzione dei problemi di ognuno.
Questo aspetto comunitario è collegato con il fatto che l'utilizzo della quasi totalità dei BBS è completamente gratuito per l'utente. Il loro funzionamento si basa sulla buona volontà dei SysOp, che mettono a disposizione tempo e risorse finanziarie, e sul comportamento degli utenti che deve essere improntato alla collaborazione (leggi: mandare programmi oltre a riceverli e cercare di risolvere i problemi degli altri oltre ai propri). Vediamo, più in particolare, come sono gestiti questi servizi, cominciando dal puro e semplice collegamento.
All'atto del collegamento, il sistema chiede all'utente di identificarsi e di inserire la propria password (figura 4). Quest'ultima viene scelta dall'utente al momento del primo collegamento e serve, essenzialmente, a impedire che altri possano chiamare a suo nome, sfruttando il tempo a sua disposizione. Dato che ogni BBS, in genere, dispone di una sola linea telefonica, a ogni utente è concesso un tempo massimo di collegamento giornaliero, per evitare che qualcuno monopolizzi la linea.

Figura 3. Un esempio di menu tratto dal BBS dell'Atari Italia ST–Log.

All'atto del primo collegamento, il sistema chiede anche di riempire un questionario per fini di registrazione e statistica. La procedura di registrazione può richiedere alcuni giorni, durante i quali l'utente può collegarsi e visionare i materiali del BBS, ma non compiere operazioni quali l'inserzione di messaggi o lo scaricamento di files.
Una volta registrato, l'utente può introdurre messaggi nonché ricevere e inviare files (queste ultime azioni sono definite con i termini anglosassoni di *download* e *upload*). In genere, nei BBS si trovano soprattutto programmi, ma molti ospitano anche immagini o files di testo a contenuto informativo.
Normalmente, un BBS accoglie programmi relativi a tutti i principali sistemi, quali MS–DOS, Apple, Atari o Amiga, ordinati, come dicevamo, per aree (vedi figura 5). In tal modo, la ricerca di un programma è resa più semplice.
Naturalmente esistono anche dei comandi che permettono di listare su schermo l'intero contenuto di un'area file. Un esempio, tratto sempre da ST–Log, è visibile in figura 6. Come vedete, ogni programma in lista è corredato dalla lunghezza in Kilobytes, indispensabile per capire quanto tempo è necessario per eseguirne il download, e da una breve descrizione. É anche disponibile un comando di ricerca tramite chiave che opera su tutte le aree files e si basa sul nome dei files e sulla loro descrizione: per trovare, per esempio, un programma che stampa etichette, è sufficiente eseguire una ricerca con una chiave come «etichet» o qualcosa di simile.
Un'ultima annotazione. Osservando la lista dei files, avrete già notato che il loro suffisso raramente è il solito .TOS o .PRG, ma che spesso compare .LZH (oppure .ZIP nel caso di files per MS–DOS). Questo accade perché, per risparmiare spazio su disco e tempo durante la trasmissione, i files vengono compattati mediante speciali programmi in grado di costruire degli archivi contenenti uno o più files compressi, diminuendone le dimensioni ma ovviamente senza rovinarne il contenuto. Per riavere i files nel loro formato naturale, bisogna eseguire l'operazione inversa mediante gli stessi programmi. Questi compattatori si trovano in qualsiasi BBS e sono, quindi, la prima cosa da prelevare

o, come si dice in gergo telematico, *scaricare* (i più diffusi, per Atari ST, sono ARC e LHARC).
Anche se i nuovi utenti, all'inizio, si avvicinano al mondo dei BBS attirati soprattutto dalla possibilità di ottenere nuovi programmi, ben presto scoprono che le aree di messaggistica sono anche più importanti di quelle per lo scambio dei files. Con il sistema dei messaggi pubblici, che tutti possono leggere e a cui tutti possono rispondere, viene scambiata rapidamente una notevole quantità di informazione.
Anche i messaggi sono divisi in aree (vedi figura 7), per argomento, ma, a differenza dei files, i contenuti delle aree di messaggistica vengono fatti girare per tutti i BBS interessati. Esistono, infatti, aree locali, semi–nazionali, nazionali e internazionali. Le prime due sono limitate a uno (locali) o alcuni BBS. I messaggi depositati in quelle nazionali, che sono la maggioranza, girano, in tempi molto brevi, per l'intero ramo italiano della rete e possono essere letti da tutti gli utenti dei vari BBS nazionali. Alcuni BBS, infine, sono collegati anche alle aree internazionali, in cui si scrive in inglese e il cui contenuto viene diffuso a livello mondiale. In tal modo, una persona può entrare in contatto e scambiare opinioni e consigli con molti altri utenti.
Naturalmente, una così larga diffusione impone alcune regole di comportamento, del resto ovvie a chi abbia un minimo di buon senso. L'utente deve prendere visione del regolamento della Fidonet e impegnarsi a non inserire messaggi personali, offensivi o di contenuto volgare e a non mandare messaggi con richieste illegali, come scambio di passwords o di programmi protetti da copyright. Il traffico di ogni area di messaggistica è osservato da un cosiddetto *moderatore* che può segnalare ai SysOp la presenza di utenti che non rispettano il regolamento, ai quali, in casi particolarmente gravi, può anche essere negato l'accesso alla rete.
Occorre capire, infatti, che i nodi Fidonet fanno capo a una associazione legalmente costituita e che i vari BBS sono archivi elettronici e, come tali, sono soggetti a una legislazione.
Per tornare al nostro argomento ed esemplificare l'utilità della messaggistica, osservate la figura 8 che riproduce un messaggio reale (solo i nomi del mittente e destinatario sono fittizi) tratto dall'area dedicata all'ST. Come vedete, si tratta di una richiesta di chiarimenti tecnici diretta da un utente a un altro. Il punto è, però, che il messaggio è pubblico e viene letto da tutti coloro che frequentano l'area. Il mittente,

```
== S T - L o g ==

Press <Esc> or <B> for BBS
Attendi un attimo, carico il BBS...
```

```
            Il primo BBS in Italia dedicato ad Atari ST
              Mailbox ufficiale di Atari Italia
          ---------------------------------------------
                  First Atari ST BBS in Italy
                  Atari Italy's official mailbox

Premi [Return] per continuare...          Press [Return] to continue...

                     ---------------
                    / ____/__  __/ /     ____ ____
                    \ \_    / / / /     /__ //__ /
                  __\  \  / / / /___ //_////_//
                 /_____/ /_/ /_____//___//__ /
                                          __//
                                         /__/

            S T - L o g  /  A t a r i  I t a l i a
                          60 Mega online
                    Tel. (02) - 6193757 (modem)
                         (02) - 6196462 (voce)
                  300-1200-2400 baud (8-N-1) 24h/24

       ---------------------------------------------------------------
       SysOp: Alex Guerrazzi - CoSysOp & File Manager: Magic.Alex Badalic
                 Local Supervisor: Franco Gilberti
                               * * *
            Nodo Fidonet / Fidonet Node:    2:331/314
          -----------------------------------------------------

 Premi / Press [Return]...


  Per favore, inserisci ENTRAMBI il tuo nome e cognome. Utilizza il punto per
  separare i cognomi multipli. Es. Antonio De.Curtis

================================================================================

  Please type BOTH your first and last name, separating multiple names with a
  dot (e.g. Alexis Carrington.Colby.Dexter).


Please type your First and Last Name : Mauro Graziani

Searching User File...

Password : ******

 Benvenuto su ST-Log - Atari Italia, Mauro!

 Sono le ore 00:26:42 del 01 Mar 91.
 L'ultima persona che si e' collegata e' stata Mauro Graziani
 In questa connessione hai un limite di 45 minuti ...

 Buon divertimento!!
================================================================================

 Welcome on ST-Log - Atari Italy, Mauro!

 00:26:42 - 01 Mar 91
 Last caller: Mauro Graziani
 Your time limit for this call is 45 minutes... Enjoy yourself!!

 Premi / Press [Return]...

===============================================================================
 S T - L o g  -  A t a r i  I t a l i a - NOVITA'
===============================================================================
```

Figura 4. Ci colleghiamo con ST–Log.

```
 1 ... MSDOS - GIOCHI
 2 ... MSDOS - UTILITIES
 3 ... MSDOS - COMUNICAZIONI & ARCATORI
 4 ... MSDOS - GRAFICA & PRG PER ADULTI
 5 ... MSDOS - PROGRAMMI VARI
 6 ... MSDOS - LINGUAGGI E DBASE
 7 ... AMIGA 500 -> 3000
 8 ... MACINTOSH
 9 ... MACINTOSH 2
10 ... ATARI ST
11 ... UNIX / XENIX
12 ... O S / 2
13 ... AREA PROVE UP/DOWNLOADS
14 ... MSX PROGRAMMI VARI
15 ... MSX GIOCHI
16 ... MSX UTILITIES
17 ... XPRESS FILES
18 ... BIT 1 SHOP
19 ... BIT ONE FILES
20 ... ASTRONOMIA
21 ... MACINTOSH AGGIORNAMENTI
50 ... FILES SPEDITI VIA MATRIX
```

Figura 5. Elenco delle aree files di un BBS veronese (Bit One).

quindi, riceverà più di una risposta: diverse persone daranno consigli utili alla risoluzione del suo problema. Altri, che fino a quel momento non si erano imbattuti in quella particolare difficoltà, ne verranno a conoscenza.

Ecco spiegata la nostra traduzione di Bulletin Board in «bacheca elettronica»: le aree messaggi di un BBS sono come una bacheca alla quale tutti i passanti possono appendere messaggi e risposte ai messaggi precedenti. La differenza è che questa bacheca è telematica e può raggiungere velocemente un numero molto elevato di persone.

I vari BBS che fanno parte della rete Fido, infatti, si collegano automaticamente ogni notte, quando le tariffe telefoniche sono più basse, per scambiarsi i nuovi messaggi secondo una configurazione a stella nella quale alcuni sistemi fungono da punto di raccolta per i messaggi di determinate zone in cui è stato diviso il territorio nazionale (il termine «rete», quindi, è improprio, non trattandosi di sistemi permanentemente connessi). Con questo semplice sistema, i messaggi percorrono molto rapidamente l'intera rete.

Atari e i BBS.

La maggior parte dei BBS gira su sistemi MS–DOS. Questo non impedisce, però, di collegarsi utilizzando un qualsiasi altro sistema.

Quasi tutti i BBS supportano l'ST riservandogli un'area files e ricevendo l'area nazionale di messaggistica a lui dedicata. Alla fine di questo articolo troverete una scheda completa di parametri di collegamento e numeri telefonici, curata dal moderatore dell'area Atari nella rete Fido, "Magic" Alex Badalic, che ringraziamo.

Ci sono, comunque, alcuni sistemi che si occupano dell'ST in modo preferenziale e che, ovviamente, vi segnaliamo.

Il già citato BBS ufficiale dell'Atari Italia, *ST–Log*, è uno di questi. La sua sede fisica è presso la stessa Atari Italia, a Cusano Milanino, e risponde al numero (02) 6193757, 24 ore su 24. SysOp è Alex Guerrazzi, File Manager Alex Badalic mentre Supervisore Locale è Franco Gilberti, responsabile software in Atari Italia.

Sempre in Lombardia, in provincia di Pavia, troviamo *ST–Workshop* (SysOp: Simone Beduschi & "Magic" Alex Badalic; Software Master and Co–SysOp: Markus Groeteke) che importa molte aree di messaggistica internazionali interessanti e le passa agli altri BBS atariani sui quali, quindi, è disponibile lo stesso materiale. Lo trovate al numero (0382) 488515.

A Vasto (Chieti) c'è Technobox (SysOp: Maurizio Stefano; Co–SysOp: Pietro Barone). Telefono: (0873) 362472.

Infine, un BBS che non gira su Atari, ma importante per gli atariani essendo dedicato in gran parte al MIDI è *M–Link* (SysOp: Stephen Head) a Fiesole (FI) al numero (055) 599369. Ormai il MIDI è materia comune anche per altri computers: molti BBS, quindi, hanno inaugurato un'area dedicata allo scambio di midifiles e programmi (esiste anche un'area messaggi dedicata al MIDI), ma M–Link è tuttora uno dei pochi BBS a basare la sua attività sullo scambio di materiale MIDI.

I parametri di collegamento di tutti questi sistemi sono nella lista al termine dell'articolo.

Cos'è e come si compra un modem

L'acquisto di un modem non è una cosa così difficile. Oggi quasi tutti i prodotti di questo tipo si allineano su alcune caratteristiche minime che rendono l'acquisto abbastanza sicuro, pur senza essere degli esperti. Vi daremo, qui, alcuni consigli e qualche nozione che vi permetteranno di scegliere in base alle vostre necessità.

Lavorando con un Atari ST si è obbligati a scegliere un modem esterno. Esistono infatti anche modem da inserire all'interno del computer sotto forma di scheda ma la cosa è impossibile con l'ST.

La seconda cosa da tener presente è che il modem sia compatibile con lo standard Hayes (praticamente tutti lo sono, ma è bene avere una assicurazione esplicita). Si tratta dello standard di comandi più diffuso, utilizzato normalmente dai vari programmi di comunicazione, che permette di automatizzare molte funzioni

```
          ------------------------------------------
          ----------------- Grafica ----------------
          ------------------------------------------


Press [P] to pause.

===========================================================================
 Grafica Atari ST
===========================================================================

FILES.BBS         840 28 Feb 91 Lista dei file in quest'area
GEMVIEW.LZH     10850 24 Jan 91 Slide show per grafica in formato metafile
                                GEMDOS (.GEM)
GIFFER.LZH      10224 24 Jan 91 [1] Visualizzatore di grafica in formato .GIF
LITTLE_4.TOS   124667 24 Jan 91 ttle Painter V4.0: un discreto programma tedesco
                                di disegno (shareware)
IMGSHOW.LZH     18039 24 Jan 91 Slide show per grafica in formato bit-mapped
                                GEMDOS (.IMG)
VIEWGIF.LZH     41781 31 Jan 91 [2] Atari ST-GIF interface: loads, transforms
                                (even GIF->AIM), saves GIF-images!
AR??????.LZH   245038 11 Feb 91 Arkey V1.31 Demo. Con rimoz. linee nascoste e
GIFSPC.LZH      15164 11 Feb 91 [1] Converter GIF->Spectrum512 Con dither,
                                meglio di VIEWGIF (e best su 320x200)

Press [RETURN] to continue...
```

Figura 6. Lista dei files contenuti in un'area di ST–Log.

dell'apparecchio.

Il terzo parametro molto importante è la velocità massima di trasmissione dei dati e qui cominciano le vere scelte. Un modem, infatti, può trasmettere e ricevere a diverse velocità misurate in bit per secondo (abbr.: bps). L'importanza di tale fattore sta nel fatto che, ricevendo o inviando files via telefono, il tempo impiegato è proporzionale al costo della telefonata e, in tempi di TUT selvaggia (Tariffa Urbana a Tempo) come questi, la cosa può incidere anche sulle comunicazioni urbane. Non parliamo, poi, delle eventuali interurbane.

Le velocità (di solito più di una) a cui un modem può viaggiare sono collegate agli standard di comunicazione supportati che si identificano mediante sigle CCITT. Le più importanti sono riportate nella seguente tabella:

Sigla	Velocità corrispondente (bps)
V21	300 bps
V22	1200 bps
V22bis	2400 bps
V23	1200/75 bps. Standard Videotel.
V32	9600 bps

Esistono poi altri tipi di modem ad alta velocità e con protocolli di correzione di errore in grado di superare abbondantemente anche i 9600 bps.

Per ora, comunque, restiamo su questa tabella. La prima cosa da ricordare è che la presenza degli standard superiori di solito permette al modem di funzionare anche a quelli inferiori. Un modem V22bis (2400 bps), per esempio, trasmette e riceve anche in V22 (1200 bps) e V21 (300 bps). Tutti gli standard sono indicati esplicitamente fra le caratteristiche tecniche.

C'è, però, una importante eccezione a questa regola: lo standard V23, relativo al Videotel, è a sè stante in quanto il modem deve possedere un'apposita elettronica per realizzarlo. Volendo quindi utilizzare il Videotel è assolutamente necessario assicurarsi che tale standard sia esplicitamente indicato fra le caratteristiche tecniche.

Gli altri aspetti, invece, influiscono solo sulla velocità. Per avere un termine di paragone fra le prestazioni della tabella, supponiamo di dover ricevere da un BBS un file lungo 50000 bytes (poco meno di 50K). A 9600 bps si impiegano circa 52 secondi; a 2400 bps, il tempo necessario sale a circa 3.5 minuti, per arrivare a circa 7 minuti a 1200 bps e a quasi 28 minuti a 300 bps.

Come vedete, la differenza è notevole e diventa quantizzabile, con dolore, all'arrivo della bolletta SIP. Per questa ragione i modems dotati solo del V21 (300 bps) devono essere evitati come la peste (anche se ormai non si trovano quasi più).

Ovviamente le maggiori prestazioni incidono sul costo del modem ma lo scarto fra un V21 e un V22 viene ammortizzato rapidamente. Con un incremento di un centinaio di migliaia di lire, poi, si può passare a un V22bis (2400 bps). Il salto ai 9600 bps, invece, comporta una notevole differenza di prezzo e ancora più alto è il passaggio all'alta velocità.

Ovviamente, l'investimento deve essere proporzionale all'uso e alla posizione geografica. Un abitante di una grande città, per esempio, ha molti BBS urbani a disposizione, mentre, vivendo in luoghi meno serviti, si è costretti, spesso, a fare chiamate fuori settore, con costi maggiori. Se si pensa di limitarsi ai BBS urbani, è sufficiente anche un modem a 1200 bps (standard V21 e V22. I protocolli superiori includono anche gli inferiori), ma, data la piccola differenza di prezzo, è meglio attestarsi subito su un V21, V22, V22bis (2400 bps e inferiori), magari anche con V23 per accedere al Videotel, con la riserva di passare all'alta velocità più avanti, in caso di necessità.

É difficile dare indicazioni precise sui prezzi di questi prodotti in quanto i fattori che incidono sono molti, non ultimo l'omologazione. Come nel caso dei telefoni, infatti, i costruttori di un modem devono osservare le norme tecniche emanate dal nostro Ministero competente. Re-

```
Msg.area  1 ... MSG TRA UTENTI DI VERONA - LOCALE ....................[ECHO]
Msg.area  2 ... CHATTER DEL TRIVENETO - REGIONALE ....................[ECHO]
Msg.area  3 ... CHATTER - SEMINAZIONALE ..............................[ECHO]
Msg.area  4 ... Messaggi tra file area managers e Utenti .............[ECHO]
Msg.area  5 ... PENPAL - INTERNAZIONALE ..............................[ECHO]
Msg.area  6 ... PROBLEMI SOCIALI & UMANITARI -  SEMINAZIONALE ........[ECHO]
Msg.area  7 ... MESSAGGI AL/DAL SYSOP - ..........................[INTERNA]
Msg.area  8 ... BIT 1 SHOP - LINEA CON LO SPONSOR ....................[ECHO]
Msg.area  9 ... MESSAGGI TRA SOLI UTENTI DI BIT ONE - LOCALISSIMA ....[ECHO]
Msg.area 10 ... POINTS DI BIT ONE 1 & 2 - LOCALE .....................[ECHO]
Msg.area 11 ... POINT - NAZIONALE ....................................[ECHO]
Msg.area 13 ... MERCATINO DELL'USATO - NAZIONALE .....................[ECHO]
Msg.area 14 ... RICERCA DI PERSONALE - SEMINAZIONALE .................[ECHO]
Msg.area 15 ... RIDERE IN COMPAGNIA - SEMINAZIONALE ..................[ECHO]
Msg.area 16 ... CINEMA & DIVI - SEMINAZIONALE ........................[ECHO]
Msg.area 17 ... LIBRI - SEMINAZIONALE ................................[ECHO]
Msg.area 18 ... MUSICA - SEMINAZIONALE ...............................[ECHO]
Msg.area 19 ... POLITICA - SEMINAZIONALE .............................[ECHO]
Msg.area 20 ... SALUTE & MEDICINA -  NAZIONALE .......................[ECHO]
Msg.area 21 ... AEREI & AEREOMODELLISMO - SEMINAZIONALE ..............[ECHO]
Msg.area 22 ... ASTRONOMIA & C. - NAZIONALE ..........................[ECHO]
Msg.area 23 ... FOTOGRAFIA - SEMINAZIONALE ...........................[ECHO]
Msg.area 24 ... AUTO & MOTORI - SEMINAZIONALE ........................[ECHO]
Msg.area 25 ... RADIOAMATORI & CB - NAZIONALE ........................[ECHO]
Msg.area 26 ... TELEMATICA & COMUNICAZIONI - SEMINAZIONALE ...........[ECHO]
Msg.area 27 ... TELEMATICA - INTERNAZIONALE ..........................[ECHO]
Msg.area 28 ... A M I G A - NAZIONALE ................................[ECHO]
Msg.area 29 ... A M I G A - INTERNAZIONALE ...........................[ECHO]
Msg.area 30 ... APPLE - SEMINAZIONALE ................................[ECHO]
Msg.area 31 ... ATARI - SEMINAZIONALE ................................[ECHO]
Msg.area 32 ... MACINTOSH - NAZIONALE ................................[ECHO]
Msg.area 33 ... MS DOS - NAZIONALE ...................................[ECHO]
Msg.area 34 ... O S / 2 - INTERNAZIONALE .............................[ECHO]
Msg.area 35 ... UNIX-XENIX  - SEMINAZIONALE ..........................[ECHO]
Msg.area 36 ... V A X - INTERNAZIONALE ...............................[ECHO]
Msg.area 37 ... WINDOWS - ITALIANA ...................................[ECHO]
Msg.area 38 ... WINDOWS - INTERNAZIONALE .............................[ECHO]
Msg.area 39 ... C LANGUAGE - NAZIONALE ...............................[ECHO]
Msg.area 40 ... C LANGUAGE - INTERNAZIONALE ..........................[ECHO]
Msg.area 41 ... CLIPPER - INTERNAZIONALE .............................[ECHO]
Msg.area 42 ... D B A S E - INTERNAZIONALE ...........................[ECHO]
Msg.area 43 ... INTELLIGENZA ARTIFICIALE - SEMINAZIONALE .............[ECHO]
Msg.area 44 ... M I D I - SEMINAZIONALE ..............................[ECHO]
Msg.area 45 ... PROGRAMMATORI - NAZIONALE ............................[ECHO]
Msg.area 46 ... PROGRAMMERS - INTERNAZIONALE .........................[ECHO]
Msg.area 47 ... XPRESS SUPPORT AREA  - INTERNAZIONALE ................[ECHO]
Msg.area 48 ... GIOCHI SU COMPUTER E NON - SEMINAZIONALE .............[ECHO]
Msg.area 49 ... LUI & LEI - SEMINAZIONALE ............................[ECHO]
```

Figura 7. Elenco delle aree messaggi di un BBS veronese (Bit One).

sta, però, il fatto che solo le grandi marche rispettano dette norme e i negozi sono pieni di telefoni, fax e modem non omologati, a prezzi di gran lunga inferiori. Come nel caso di altri prodotti dell'informatica, infatti, si assiste all'invasione dei taiwanesi con prodotti di basso costo e di qualità non eccelsa, ma accettabile, il cui problema è, però, quello dell'assistenza, spesso scarsa. Un modem esterno con standard V21, V22, V22bis, V23 può costare, in negozio, circa L. 300.000 nell'aprile 1991 (con scarti anche del 20 % in più o in meno), mentre si va verso il milione per apparecchi V32 (9600 bps) abbondantemente superato con modem di velocità ancora superiore, come quelli della U.S. Robotics, forse la ditta leader nel settore dell'alta velocità.

Un modem taiwanese di basso costo, quindi, può essere una buona soluzione per l'hobbysta, mentre il professionista o chiunque abbia maggiori possibilità, farà bene ad affidarsi a prodotti di marca e omologati, cioè in regola al 100 %, anche se ben più costosi.

Un'ultima annotazione, infine, riguarda un aspetto finora presente solo sui modem di velocità superiore, ma che comincia a diffondersi anche ai livelli inferiori: quello della correzione di errore automatica incorporata nel modem tramite un software su ROM che permette trasmissioni più pulite, guadagnando anche in velocità. Il protocollo CCITT è il V42, ma lo standard più usato è il cosiddetto MNP (i due sono comunque compatibili). Un modem che dispone di MNP o V42 ha questa possibilità ed è preferibile rispetto a un prodotto che non ne dispone.

```
Area 31: ATARI - SEMINAZIONALE ..............................[ECHO]
From:    Xxxx Xxxxxxx
To:      Mauro Graziani                       Msg #42, 11:38:00 27-Apr-91
Subject: Re: Risorse

In a message of <24 Apr 91  23:21:00>, Mauro Graziani (2:333/111) writes:

 MG> Tu ed Xxx siete matti !! :-)

Ehm ... effettivamente :-).

 MG> Un file .RSC e' lungo al massimo 64K. Che programma fate per averne 4
 MG> ?? 256K di RSC non si sono mai visti!! :-)

Mi spiego, il file .RSC sarebbe stato sui 70 Kbytes, per cui avremmo dovuto
spezzarlo in due. Dato pero` che il programma e` costituito da un menu`
principale e da due sottomenu`, avevamo pensato a quel punto di farne tre
files, piu` uno per gli alert boxes: tutto qui !

 MG> Allora, in teoria non si potrebbe. Pero' io, nel programma per l'M1,
 MG> ne ho caricato 2  e tutto funzionava. Bisogna fare cosi':
 MG> caricare il primo,
 MG> prendere gli  indirizzi,
 MG> caricare  il secondo.
 MG> prendere gli indirizzi
 MG> e cosi' via....

Okay, provo ... :-).

 MG> Il metodo  canonico, comunque, sarebbe  quello  di uscire dal res.
 MG> kit in C  (alcuni res.kit  hanno   questa possibilita')  e compilare
 MG> tutto insieme al programma, senza usare RSC_LOAD.

Alt ! Dimmi subito quali resource editors "hanno questa possibilita`" ???

 A proposito della funzione WIND_SET(), come cavolo fai a ripescare il
vecchio indirizzo del retino del desktop ? Con la suddetta funzione gli puoi
solo passare un nuovo indirizzo, ma come fai a sapere quale era il
vecchio indirizzo ???

 Ciao, Xxxx.

--- LED 1.00t
 * Origin: >>> The ATARI Brother # 2 <<< ("." of Videl) (2:332/504.16)
SEEN-BY: 331/101 102 106 301 332/100 201 300 400 500 504 600 602 604 605
SEEN-BY: 333/1 100 101 102 111 203 300 400 334/0 335/2 5 22504/16
```

Figura 8. – Un esempio di messaggio

Programmi di comunicazione per ST.

Un programma di comunicazione svolge essenzialmente 4 funzioni:

1. mantiene un elenco di BBS con nomi e numeri di telefono (in effetti, un mini database).
2. controlla il modem e, dietro comando, esegue le chiamate (cioè fa il numero) e riattacca.
3. gestisce la comunicazione fra l'utente e il BBS (riceve e invia caratteri).
4. gestisce il *download* (ricezione) e l'*up load* (invio) di files mediante determinati protocolli.

Un programma di comunicazione, quindi, è qualcosa di più di un semplice software di emulazione di terminale, come l'accessorio di emulazione del VT52 che faceva parte del software in dotazione ai vecchi ST. Quest'ultimo, infatti, è in grado di svolgere solo la funzione n. 3. Un programma di emulazione di terminale, in pratica, permette solo di collegarsi e leggere e rispondere ai messaggi. Le prime due funzioni, infatti, sono semplicemente delle comodità in più che potrebbero anche essere eseguite manualmente dall'utente, ma la quarta è insostituibile perché il download e l'upload di files vengono eseguiti tramite determinati protocolli che devono essere supportati dal programma o eseguiti da software a sé stante.

La spedizione di files via linea telefonica, infatti, è una faccenda un po' delicata: occorre fare in modo che ciò che viene trasmesso venga ricevuto senza errori, altrimenti un eventuale programma non sarebbe, poi, in grado di funzionare. Per questa ragione sono stati messi a punti dei protocolli che inviano blocchi di bytes e su ognuno di essi eseguono un controllo per assicurarsi della bontà della ricezione (si tratta di un *checksum*).

I protocolli più comuni, implementati in tutti i BBS, e i programmi di comunicazione sono l'*Xmodem* e l'*Ymodem*: la presenza anche solo di uno di questi è sufficiente per poter ricevere e spedire files.

Uno dei protocolli più efficienti (in realtà il più efficiente senza arrivare a livelli esoterici) è lo *Zmodem* che è in grado anche di variare la quantità dei controlli in base alla pulizia della linea telefonica. Non tutti i software per ST, però, includono lo Zmodem.

Nei programmi di comunicazione si trovano spesso anche l'ASCII, che, come suggerisce il nome, è adatto soltanto alla trasmissione di files di testo e il *Kermit* che è spesso utilizzato

per il collegamento fra mainframes e terminali remoti.
Per amore di completezza, infine, diciamo che, in linea teorica, si potrebbe utilizzare una emulazione di terminale, come l'accessorio VT52, per la comunicazione e lanciare programmi appositi per l'invio e la ricezione dei files. Un utente abbastanza esperto è sicuramente in grado di farlo ma è di gran lunga più comodo utilizzare un programma integrato.
Ancora una volta, inoltre, bisogna fare un discorso a parte per il Videotel che gestisce la comunicazione in modo diverso dai BBS e dalle altre reti anche a livello visuale. Per collegarsi al Videotel, quindi, serve un software di comunicazione apposito oppure un programma che gestisca esplicitamente lo standard Videotel o Prestel (il Videotel inglese).
Facciamo qualche nome. I software di comunicazione per ST, purtroppo, non sono molti. Segnaliamo: *K–Comm,* della Kuma Computers, nota anche per altri K–prodotti di cui abbiamo parlato su queste pagine, come K–Spread, K–Graph, K–Expert, K–Switch, K–Word.
Mini–Office Communication dell'inglese Database Software. Ne abbiamo parlato in una breve scheda nel numero 1/2 – Anno V (pag. 12) di Atari&Musica. É dotato di emulazione Prestel e quindi può essere usato anche per Videotel.
IS Talk della Batteries Included (U.S.A.).
Questi programmi sono commerciali e vanno cercati presso i rivenditori. Esistono, poi, vari prodotti public domain o *shareware* che si trovano nei BBS e passano di mano in mano. Per i shareware, ovviamente, l'utente che una volta provato il programma decida di continuare ad usarlo, dovrà inviare all'autore la somma indicata nella documentazione, come è nello spirito dello shareware. Fra gli *shareware* segnaliamo:
Rufus di Michael Bernards. Shareware, ma decisamente uno dei migliori programmi di comunicazione per ST attualmente in circolazione, superiore anche a molti prodotti commerciali. La versione più recente, purtroppo, è solo in tedesco, ma la versione 1.0 è disponibile anche in inglese. Utilizza il GEM ed è anche dotato di Zmodem.
VanTerm di Wm. A. Van Nest. Un buon programma di comunicazione scritto in GFA–Basic e gestito tramite il GEM. Non ha lo Zmodem, ma, in compenso, ha VidText che permette di connettersi a Prestel e Videotel.
ST–Term di Matthew R. Singer (Commnet Systems), esteticamente meno bello dei precedenti perché non utilizza il GEM, è comunque un programma molto valido e dotato di tutti i protocolli di trasmissione standard (Zmodem compreso) e qualcosa di più.
Questi sono solo i migliori fra quelli che abbiamo potuto esaminare (ringraziamo Alex Badalic e ST–Workshop per averli gentilmente forniti), ma la lista dei prodotti shareware non si esaurisce qui.
Ovviamente, dal punto di vista dell'utente, questa politica di distribuzione è migliore perché permette di provare estensivamente il programma prima di acquistarlo.
Trattandosi di programmi di comunicazione, però, sorge il secolare problema dell'uovo e della gallina: questi programmi si trovano soprattutto nei BBS, ma, per scaricarli, occorre possedere già un programma di comunicazione. Le uniche soluzioni, a questo punto, sono trovare qualcuno che ne possiede già uno oppure rivolgersi direttamente all'autore (per Rufus: Michael Bernards, Bussardweg 1, 5204 Lohmer/Geber, Germania) specificando che si desidera una copia in valutazione, possibilmente in inglese (se non sapete il tedesco). ■

I BBS ITALIANI CHE SUPPORTANO L'ATARI ST

di Alex Badalic

C'è una sorpresa per chi crede che l'Atari ST sia un sistema trascurato dai BBS italiani: oltre ai 4 BBS di AtariNet, che girano tutti proprio sul nostro sistema, altri 39 Bulletin Board System (BBS), per lo più affiliati a FidoNet, la maggiore rete telematica amatoriale del mondo, offrono all'utenza aree file e soprattutto aree messaggi dedicate al gioiellino di Sunnyvale. E' solo questione di darsi un po' da fare e troverete una inesauribile fonte di informazioni, nuovi amici con i quali discutere di computer-programmi-modem, e, perché no, tanti sistemi attraverso i quali potrete mettere a disposizione degli altri utenti il materiale di vostra produzione.

I 43 BBS di questa lista li abbiamo verificati uno per uno, collegandoci ai circa 250 sistemi amatoriali operanti nel nostro paese:

1. BBS ATARINET (su computer ATARI ST)

AtariNet è un Network specializzato in messaggistica e file dedicati ai sistemi Atari. Ecco i BBS che ne fanno parte:

AtariNet #1: ST-WorkShop #2 – CURA PV (Italy)
+39-382-488515 (14400, HST, V32, V42bis, 8-N-1)
FidoNet 2:331/317, NeST 90:8000/101, ADN, AFN
7 days a week, 23 hours a day
SysOp: Simone Beduschi (2:331/317.0)
Magic.Alex Badalic (2:331/317.1)

AtariNet #2: ST-Log – CUSANO MILANINO MI (Italy)
+39-2-6193757 (2400, V22bis, 8-N-1)
FidoNet 2:331/314, ADN
7 days a week, 23 hours a day
SysOp: Alex Guerrazzi (2:331/314.1)
Co-SysOp: Magic.Alex Badalic (2:331/314.2)
Local supervisor: Franco Gilberti (2:331/314.0)

AtariNet #3: Technobox BBS – VASTO CH (Italy)
+39-873-362472 (2400, V22bis, 8-N-1)
FidoNet 2:335/409, ADN
7 days a week, 23 hours a day
SysOp: Maurizio Stefano (2:335/409.1)
Co-SysOp: Pietro Barone (2:335/409.2)

AtariNet #4: Atarian ST – TS! – TRIESTE TS (Italy)
+39-40-768412 (14400, V32bis, V42bis, 8-N-1)
FidoNet 2:333/508, NeST 90:8000/104, ADN
7 days a week, 23 hours a day
SysOp: Mike De.Petris (2:333/508.0)
Co-SysOp: Claudia Giacomazzi (2:333/508.0)

AtariNet #5: Bit-BBS – SCHIO VI (Italy)
+39-445-530103 (14400, HST, V32bis, V42bis, 8-N-1)
FidoNet 2:333/207, Winnet, ADN, SDS
7 days a week, 23 hours a day
SysOp: Stefano Zaffonato (2:333/207.0)
Atari ST supervisor: Pietro Zanotti (2:333/207.3)

I BBS ITALIANI CHE SUPPORTANO L'ATARI ST(segue)

Queste sono le conferenze EchoMail disponibili agli utenti sui Nodi AtariNet:

AreaTag	Descrizione	Distribuzione/Lingua
APPLICAZ.ANT	Produttività su Atari ST	AtariNet/Italiano
ATARI.ITA	Echo Atari ST FidoNet italiana	FidoNet/Italiano
ATARIST	European FidoNet Atari ST Echo	FidoNet/Inglese
ATARI_PC.ANT	Atari MS-Dos compatible systems	AtariNet/Ital./Inglese
BINKLEY.ST	BinkleyTerm/ST support Echo	AtariNet/Inglese
CAD.ANT	CAD su Atari ST	AtariNet/Italiano
CHATTER.ANT	Quattro chiacchere tra atariani	AtariNet/Italiano
COMMS.ANT	Telecomunicazioni con l'Atari ST	AtariNet/Italiano
DEVELOPERS.ANT	Atari developers	AtariNet/Ital./Inglese
DTP_WP.ANT	DTP e Word Processing su Atari ST	AtariNet/Italiano
EMULAZIONI.ANT	Emulazioni su Atari ST	AtariNet/Italiano
FIDO_ST	ST FidoNet software developers	AtariNet/Inglese
GFA_E	GfA-Basic Programming	AtariNet/Inglese
GRAFICA.ANT	Grafica e animazione su Atari ST	AtariNet/Italiano
HARDWARE.ANT	Hardware Atari ST	AtariNet/Italiano
MIDI.ANT	MIDI e musica su Atari ST	AtariNet/Italiano
MIDI.ITA	Echo MIDI FidoNet italiana	FidoNet/Italiano
MINIX	The Minix O/S Echo	AtariNet/Inglese
MTX.ANT	Multitasking, Shell e S/O per l'ST	AtariNet/Italiano
PC_FOLIO.ANT	Atari PC-Folio	AtariNet/Ital./Inglese
POINTS.ANT	Point su Atari ST	AtariNet/Italiano
PROGRAM.ANT	Programmazione su Atari ST	AtariNet/Italiano
QUICKBBS.ST	QuickBBS/ST Support Echo	AtariNet/Inglese
ST_DEMO	Atari ST demo software	AtariNet/Inglese
ST_PROG	ST Programming	AtariNet/Inglese
ST_SOFT	ST Software	AtariNet/Inglese
ST_WORKSHOP.ANT	ST-WorkShop, la rivista ST on-line	AtariNet/Italiano
THE-BOX	THE-BOX Support Echo	AtariNet/Inglese

...E queste, invece, le aree file ADN in rete. I file spediti ad uno qualsiasi dei Nodi, in Italia o all'estero, vengono ricevuti da tutti i BBS in rete. ADN - Atari Diffusion Network è una rete internazionale, di cui tutti i Nodi Atarinet sono membri (questo è il motivo per cui le descrizioni delle aree sono in inglese).

ST_BIN	-	Executables coming from UseNet's comp.bin.atari.st
ST_BINK	-	BinkleyTerm/ST updates and utilities
ST_BINK	-	BinkleyTerm/ST updates and utilities
ST_BUSI	-	Productivity and business software for the Atari ST
ST_COMM	-	Communication software and tools for the Atari ST
ST_DEMO	-	Demo software for Atari ST, STE and TT
ST_DISK	-	Disk tools & hard disk utilities for the Atari ST
ST_DOOR	-	On-line Games for ST Bulletin Board Systems
ST_EROS	-	ST erothic stuff
ST_FOLIO	-	Software for the Atari Portfolio
ST_GAMES	-	Games for the Atari ST
ST_GFA	-	GfA-Basic sources, docs and utilities
ST_GFA	-	GfA-Basic sources, docs and utilities
ST_GRAPH	-	Graphic software for the Atari ST
ST_HARDW	-	Hardware descriptions and projects
ST_MISC	-	Miscellaneous STuff
ST_NEWS	-	Atari ST related on-line magazines
ST_PACK	-	Archivers and packers for the Atari ST
ST_PAND	-	Pandora BBS updates and utilities
ST_PATCH	-	TOS patches and O/S patches
ST_PROG	-	Sources, libraries and programming tools for the Atari ST
ST_QBBS	-	QuickBBS_ST updates and utilities
ST_SRC	-	Sources from UseNet's comp.src.atari.st
ST_TB	-	THE_BOX updates and utilities
ST_TECH	-	Messages from UseNet's comp.sys.atari,st.tech, in file format
ST_USE	-	Messages from UseNet's comp.sys.atari.st, in file format
ST_USE	-	Messages from UseNet in file format
ST_UTI	-	General purpose utilities for the Atari ST

I RIVENDITORI PC FOLIO (segue da pag 9)

- **PETRACCONE M.,** Via Pascoli n. 110, 03043 CASSINO (FR) tel. 0776/22318
- **COMPUTER TIME snc**, Via Col di Lana n. 11/13/15, 00043 CIAMPINO (RM) tel. 06/7919154
- **PICCHIO VERDE di BRANCOZZI G,** Via I Maggio n. 39, 04012 CISTERNA(LT), tel. 06/9693863
- **GIGLIO L. & C. snc**, Via Vitruvio n. 282, 04023 FORMIA (LT) tel. 0771/771511
- **M.R.S. COMPUTER SRL**, Via L. Manara n. 5, 00044 FRASCATI (RM) tel. 06/9426684
- **LIFE COMPUTER snc**, Via F. Belardi n. 79, 00045 GENZANO (RM) tel. 06/9399707
- **ANDREOLI & C. SRL**, Via E. Filiberto n. 8, 04100 LATINA tel. 0773/601642
- **MANCINI M. e P. sas**, Via Kennedy n. 100, 00015 MONTEROTONDO (RM) tel. 06/9005815
- **GOLDEN COMPUTER SRL**, Via Dante Alighieri n. 74, 00040 POMEZIA (RM) tel. 06/9124636
- **CHOPIN**, Via Chopin n. 27, 00144 ROMA tel. 06/5916462
- **COMPUSHOP SRL**, Via Nomentana n. 265, 00161 ROMA tel. 06/4402243
- **DISCO POP di MENCANCINI G,** Via G. Capponi n. 11, 00179 ROMA tel. 06/789759
- **EASY DATA di FRASCHETTI R,** Via Adolfo Omodeo n. 30/A, 00179 ROMA tel. 06/7858020
- **ELETTROMARKET SRL**, Via Cesare Balbo n. 1, 00184 ROMA tel. 06/461510
- **GI.GI. WATCH ELETTRONIC di BOSSOLI G.L. snc**, Vle Ippocrate n. 25 00161 ROMA
- **HAL 9000 PRATURLON V,** Via Archelao di Mileto n. 30, vil. 48/2 00124 ROMA, TEL. 06/5682429
- **KARTUFFICIO SRL**, Via S.T. D'Aquino n. 114, 00136 ROMA tel. 06/311427
- **KYNDES SRL**, Via Aurelia n. 421, 00165 ROMA tel. 06/6621140
- **LEONARDO SRL**, Via Panfilo Castaldi n. 7, 00153 ROMA tel. 06/5898002
- **MAN SAN SRL**, Via Magna Grecia n. 97, 00183 ROMA tel. 06/7575722
- **METROIMPORT**, Via Donatello n. 37, 00196 ROMA tel. 06/3227600
- **PAOLINI snc di CROCE M.C. & C,** Via F. Paolini n. 94, 00122 ROMA tel. 06/5681733
- **P.A.T.E. 80 di DIANA ANTONIO**, Via Tuscolana n. 489, 00181 ROMA tel. 06/764840
- **PCC COMPUTER HOUSE**, Via Casilina n. 283/A, 00176 ROMA tel. 06/2714333
- **PIX COMPUTER SRL**, Via F. D'Ovidio n. 62c, 00137 ROMA tel. 06/8293507
- **ROMANA' COMP. ELETTR. SRL**, Pzza dei Gerani n. 40/41, 00172 ROMA tel. 06/282949
- **TURFANI SRL**, V.le Eroi di Cefalonia n. 227, 00128 ROMA tel. 06/5081353
- **WARE BIT**, Vle dell'Umanesimo n. 80, 00144 ROMA tel. 06/5921977
- **VIDEOIN DI MILANI A,** Pzza del Popolo n. 1, 04010 SERMONETA (LT) tel. 0773/630229
- **A.V.C. SHOP SERVICE snc**, Via Empolitana n. 134, 00019 TIVOLI (RM) tel. 0774/292731
- **SA.MA. ELETTRONICA snc**, Via Due Giugno n. 35, 00019 TIVOLI (RM) tel. 0774/20129
- **KEYBIT di FOGGIA P,** Via Paolina n. 55, 00049 VELLETRI (RM) tel. 06/9626439
- **CARTOLERIA BUFFETI SRL**, Via Marconi n. 65, 01100 VITERBO tel. 0761/345338

CAMPANIA/CALABRIA

- **DIFFUSIONE EDITORIALE LEUZZI**, Vle Pio X n. 216, 88100 CATANZARO, tel. 0961/743620
- **COMPUTER'S HOUSE**, Pzza Marconi n. 12, 87020 MARINA DI FUSCALDO (CS)
- **HPE INFORMATICA**, Via Consalvo n. 191, 80126 NAPOLI tel. 081/627501
- **SANTANIELLO**, Via S. Annadei Lombardi n. 45, 80134 NAPOLI tel. 081/5513054
- **CI.AN. CONC. M.F.C. QUAGLIA**, Gall. Valvitelli n. 32 80129 NAPOLI tel. 081/5563631
- **QUAGLIA COMPUTER CENTER**, Calata S. Marco 11, 80133 NAPOLI tel. 081/5512284
- **ITAL AUDIO**, Pzza De Nicola n. 114, 80139 NAPOLI tel. 081/5548577

PUGLIA

- **CENTRO ATARI RVF**, Cso Cavour n. 196, 70121 BARI tel. 080/5247636
- **DISCORAMA**, Cso Cavour n. 99, 70121 BARI tel. 080/5216024
- **DISCORAMA 2**, Vle Einaudi n. 17, C.D.E., 70125 BARI tel. 080/5022392
- **DI MATTEO ELETTRONICA**, Via C. Pisacane n. 11, 70051 BARLETTA (BA) tel. 0883/512312
- **PAN CAL**, Via Vitrani n. 58, 70051 BARLETTA (BA) tel. 0883/39226
- **INFOSERVICE**, Vle Fieramosca n. 74, 70033 CORATO (BA) tel. 080/8983522
- **ALCATI DEMO SYSTEM**, Via S. Lorenzo n. 23, 71100 FOGGIA tel. 0881/79595
- **ECI COMPUTER**, Via Isonzo n. 28, 71100 FOGGIA tel. 0881/24043
- **TECNO CENTER**, Via S. Tugini n. 63, 71100 FOGGIA tel. 0881/29745
- **COPYPUGLIA**, Via Bari n. 42/44, 70024 GRAVINA DI PUGLIA (BA) tel. 080/6964140
- **IDEALSOFT**, Cso Italia n. 92/94, 70029 SANTERAMO (BA) tel. 080/22545
- **TECNOBIT**, Via Plateja n. 68/D, 74100 TARANTO tel. 099/793157

SARDEGNA

- **DEMURO M,** Via Ruzzittu n. 20, 07021 ARZACHENA (SS) tel. 0789/81767
- **SARDA COMPUTING**, Vle Monastir n. 157, 09122 CAGLIARI tel. 070/271657
- **SKEMA di A,** Via Acquedotto n. 31, 07026 OLBIA (SS) tel. 0789/23630
- **D.A.R.C,** Cso Vico n. 37, 07100 SASSARI tel. 079/273198
- **PORRA'**, Via Tempio n. 10, 08048 TORTOLI' NU tel. 0782/623609

SICILIA

- **AZETA**, Via Canfora n. 140, 95128 CATANIA tel. 095/501797
- **COMPUTER HOUSE MESSINESE**, Via del Vespro n. 58, 98100 MESSINA tel. 090/719254
- **MICROMEGA**, Via Camazza n. 79, 95030 TREMESTIERI ETNEO (CT) tel. 095/222633

I BBS ITALIANI CHE SUPPORTANO L'ATARI ST(segue)

2. ALTRI BBS

Prov.	Denominazione del sistema	Contenuto[1]	Prefisso	Num.Tel.	Tipo modem[2]	Indirizzo[3]	Referente Atari ST o SysOp
AQ	MAUI for Amiga	f	0862	26313	4,6,7b	2:335/408	Maurizio Fabiani
AQ	Mechanists' Nest	!	0862	411016	3,4,6,7b	2:335/601	Marco Cipriani
BG	Runnin' with The Devil	f	0363	302798	3,4,6,7b	2:331/205	Roberto Sonzogni
BO	ARCI Computer Club	m	051	515311	2b	2:332/402	Marco Maccaferri
BO	IDCMP BBS Imola	!	0542	25983	4,6,7b	2:332/405	Luigi Mongardi
BO	OCA System	!	051	6343719	2b	2:332/401	Massimo Gentilini
BO	Pyroto & C.	m	051	6231940	3b,6,7b	2:332/403	Mario Battacchi
CT	Catania Uno BBS	!	095	445848	3b,4,6	2:335/503	Alberto Marcedone
FI	M Link/Mac Music	!	055	599369	2b,6	2:332/105	Stephen Head
FI	SC Link, Scandicci	!	055	253606	2b	2:332/101	Giovanni Meciani
FI	The Doors, Prato	f	0574	433345	2b	2:332/104	Franco Mulato
FO	AIR Rimini	!	0541	777003	2b,6,7	2:332/305	Alessandro Nucci
FO	FIDO Rimini	!	0541	773527	2b,6,7	2:332/301	Roberto Nucci
GE	GENOVA 2000 DVN OPUS	f	010	3770080	3,6	2:332/201	Ermanno Iencinella
GE	MIDITEL	!	010	6508308	2,6	2:332/211	Roberto Gasparri
LI	DEUS BBS	!	0586	882052	3,4,6,7b	2:332/604	Gianfranco Marino
MI	BBS2000	!	02	76006857	4,6	2:331/301	"Vertigo" Cairella
MI	Energy	m	02	341248	3,5,6,7b	2:331/304	"Markino" Sacchi
MI	Fido Mi	!+	02	33000153	3,4,6,7	2:331/302	Alfredo Persivale
MI	LA COSA BBS	!	0331	541933	2b	2:331/108	Luca Croci
NA	The MindSlayers' BBS	M	081	5512946,	2b	2:335/209	Giacomo Tufano
MO	AIR Modena	f	059	396738	2b	2:332/503	Roberto Nucci
MO	Videl BBS	!	059	450643	2b	2:332/504	Tiziano Incerti
PD	Fido Padova 1	m	049	778018	2b	2:333/302	Guido Deiana
PI	WolfNet SDN #563.01	!	050	589050	3,4,6,7b	2:332/602	Cesare Dieni
PN	End Of File	!	0434	524038	3,4,6	2:333/501	Adolfo Melilli
PN	Fatal Error	!	0434	32032	3,4,6	2:333/1	Adolfo Melilli
PV	Prolink, Pavia	f	0382	227622	2b	2:331/313	Massimo Senna
PZ	FastForward BBS	m	0832	812099	3b,4,6,7b	2:335/2	Pasquale Cantiello
RM	Comar BBS	!	06	5192836	2b	MajorBBS	"Dylan" Acquaviva
RM	Mercurio BBS	!	06	4404245	2b	2:335/316	Sante Martin
TN	Fox BBS	!	0461	821836	4,6	2:333/403	Luciano Debiasi
TO	Fido To	m	011	5765565	2b	2:334/1	Franco Carcillo
TO	Italia Network #1	!	011	8180069	4,6	2:334/201	Luigi Ravina
VA	AmnesiA	!	0331	772362	3,4,6,7b	2:331/101	Angelo Besani
VA	SkyLink	f	0331	706469	3,4,6,7b	2:331/106	Luca Spada
VI	Fido VI, Schio	!	0445	531020	3,4,6	2:333/203	Pietro Zanotti
VI	The Wall	!	0444	961708	2b	2:333/200	Giampaolo Muraro
VR	Bit One	!	045	6860307	3,4,6	2:333/101	Franz Antolini
VR	MakBeth BBS	!	045	9251972	2b	2:333/111	Marco Betto

3 BANCHE DATI

Prov.	Denominazione del sistema	Contenuto	Prefisso	Num.Tel.	Tipo modem	Indirizzo	Referente Atari ST o SysOp
MI	Jackson On-Line	fp	165	*5974#	V23	Videotel	Massimo Morandi
"	" " "	""	02	66899	V22	Videotel	" "
RM	Techni-Link	!p	06	4180440	V22b,V22b/	Magpie	Claudio Palmisano
RM	" "	""	06	4510211	V22b	Magpie	" "
RM	" "	""	06	4513182	V22b	Magpie	" "
RM	" "	""	#	-26500140	V22/Itapac	Magpie	" "
USA	Compuserve	!p	#	#CSF	V22b, 6, 7	Galact.	Diversi
USA	Bix	!p	#	#A BIX	V22b, 6, 7	Galact.	Diversi

(1) – Contenuto:
- ! = Sul BBS sono presenti una o piu' aree messaggi e una o più aree file dedicate all'Atari ST.
- m = Confermata la presenza di almeno un'area messaggi dedicata all'Atari ST, ma non ci sono aree file.
- f = Confermata la presenza di almeno un'area file dedicata all'Atari ST, ma non ci sono aree messaggi.
- \+ = File Request consentito anche ai Point di altri BBS

(2) – Tipo di modem:

Flag	Protocollo	Velocita' max.	Parita'
2b	CCITT V22 bis	2.400 bps.	8-N-1
3	CCITT V32	9.600 bps.	8-N-1
3b	CCITT V32 bis	14.400 bps.	8-N-1
4	USRobotics High Speed Transmission	14.400 bps.	8-N-1
5	Packetized Ensemble Protocol	19.200 bps.	8-N-1
6 *	MNP Microcom Networking Protocol	19.200 bps.	-
7 *	CCITT V42	38.400 bps.	-
7b*	CCITT V42 bis	76.800 bps.	-

* = Protocollo per correzione di errori

(3) – Indirizzo FidoNet, o (se non in rete) software utilizzato

LA PAGINA TECNICA

di SERGIO TRESOLDI

La memoria e le espansioni del TT

Sergio Tresoldi è responsabile del Servizio Tecnico Atari: in questa rubrica si occuperà di temi e problemi inerenti agli hardware Atari, felice anche di rispondere ai vostri quesiti su queste stesse pagine a partire dal prossimo numero di ATARI NEWS!

La domanda che più spesso mi sento rivolgere quando si parla delle espansioni del TT è: "E' vero che posso espanderlo a 26 Mega?". La risposta che dò abitualmente e cioè che questo è teoricamente possibile ma che in pratica rischia di non servire a nulla provoca di norma un attimo di sbigottimento e di delusione. Vediamo allora di fare un po' di chiarezza su questa controversa questione.

Il TT monta sulla scheda base 2 Mega di RAM che sono il minimo indispensabile per il funzionamento della macchina (non possono esistere TT da 1 Mega!). Ma quant'è la memoria realmente a disposizione dell'utente su un TT base? Fate questa prova: se dopo aver acceso la macchina, andate da Desktop a vedere la configurazione del piano di lavoro noterete subito che dei 2 MB di RAM ve ne restano a disposizione solo 1,7 e spiccioli. Dove sono spariti gli altri 300 K? Ebbene, circa 150 K sono occupati dal sottosistema video che è estremamente specializzato e a modo suo indipendente dal microprocessore mentre gli altri 150 K sono sottratti dalle funzioni del sistema operativo.

Vediamo ora la problematica delle espansioni di memoria per il TT. Oltre alla memoria base, il TT ha la possibilità di montare *due schede di memoria opzionali* estremamente diverse tra di loro sia come caratteristiche che nel modo in cui vengono utilizzate dalla macchina.

La prima scheda contiene la cosiddetta RAM ST–compatibile o *RAM lenta*.

Questa memoria *lenta* è identica alla memoria ST e ai 2 MB di memoria che trovate nel TT base. Viene denominata "lenta" perché il microprocessore, nell'accedervi, deve obbligatoriamente attendere che le funzioni riguardanti il video siano prima terminate. La memoria lenta del TT serve anche, tra l'altro, a garantire la compatibilità su TT dei programmi progettati per l'ST.

Quanta RAM lenta può avere un TT? Le dimensioni in MB della RAM lenta complessiva, vale a dire quella contenuta nella scheda madre sommata a quella montata sulla scheda di espansione, è determinata dai due controllori di memoria (MMU), capaci di indirizzare direttamente 2 MB o 8 MB il primo, 2 MB il secondo. In sostanza, a seconda degli elementi di memoria montati (RAM da 1 MB o 4 MB) si possono realizzare TT con 2 MB (modello base), 4 MB (2+2), 8 MB (8+0) o 10 MB (8+2) di memoria lenta o ST–compatibile. Per fare un esempio pratico, con le schede di espansione a magazzino Atari, che sono schede di RAM lenta da 2 MB, si possono confezionare TT con 4 MB che il software ST preesistente vedrà come i classici 4 MB del Mega ST 4, del 1040 STE Professional o del nuovo MEGASTE 4.

Ma allora, direte voi, non è possibile confezio-

nare un TT da 6 MB oppure con oltre 10 MB di memoria? Certo che sì, ma per farlo avremo bisogno di un secondo tipo di scheda di espansione RAM, quella che monta la cosiddetta *memoria veloce*.

Questo tipo di RAM, trovandosi completamente al di fuori degli intervalli di indirizzamento della memoria ST, non deve anche assolvere alle funzioni video per cui il microprocessore vi accede direttamente senza rallentamenti di sorta e può quindi sfoggiare tutta la potenza dei suoi 32 MHz indirizzando a pagine la RAM con istruzioni macchina appositamente studiate e riuscendo quindi ad aumentare considerevolmente il suo bottino di MIPS (milioni di istruzioni per secondo).

Ma, ahimé, e qui torniamo alla nostra paradossale risposta di inizio capitolo: avere un TT con questa velocissima RAM può anche non servire a niente se il software che l'utente intende impiegare sul TT non è in grado di gestirla! E purtroppo, eccezioni a parte (*Calamus SL* e *DynaCadd*), la maggior parte dei programmi ST che girano sul TT non sono in grado di "vedere" la memoria veloce: per cui lavorando su un TT6 (4MB di memoria lenta + 2 MB di memoria veloce) sarà come lavorare su un TT4; lavorando su un TT26 (10 MB di memoria lenta + 16 MB di memoria veloce) sarà come lavorare su un TT10!

Detto questo, vediamo di riassumere quali sono le configurazioni ottenibili subito con le schede di espansione RAM disponibili in casa Atari:

– da TT2 a TT4 con espansione 2 MB RAM lenta
– da TT2 a TT6 con espansione 4 MB RAM veloce
– da TT2 a TT8 con espansione 2 MB RAM lenta + espansione 4 MB RAM veloce

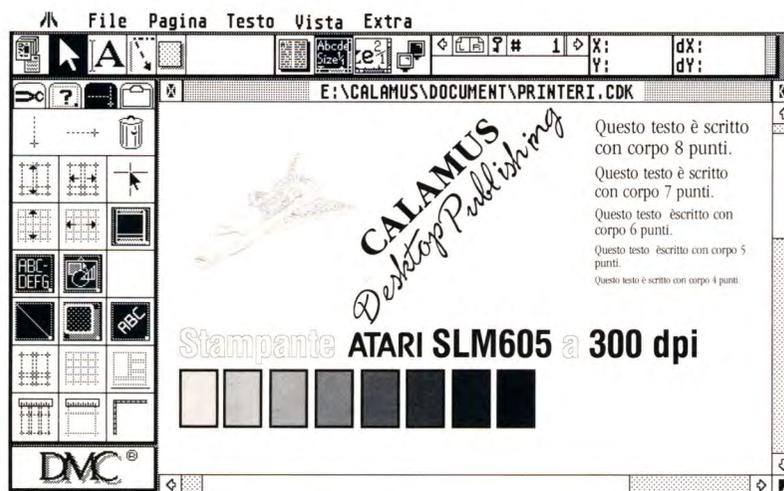
E vediamo ora quelle che saranno possibili in futuro non appena saranno disponibili singole unità RAM da 4 MB:

– da TT2 a TT12 con espansione 6 MB RAM lenta e 4 MB RAM veloce
– da TT2 a TT14 con espansione 8 MB RAM lenta e 4 MB RAM veloce
– da TT2 a TT26 con espansione 8 MB RAM lenta e 16 MB RAM veloce.

Come se non bastasse, il TT consente teoricamente di montare sullo slot VME una terza scheda RAM opzionale (probabilmente da 4 MB): è una RAM più lenta delle altre due perché è penalizzata da un ulteriore ciclo di attesa in fase di lettura e scrittura. Ma le mie informazioni in merito finiscono qui: la scheda non è ancora entrata in produzione né sappiamo se lo sarà mai!

A questo punto sono certo di avere deluso qualcuno, confuso qualcun'altro e meravigliato i rimanenti ma la sensazione che comunque traspare da tutto questo bailamme è che ci troviamo di fatto a parlare della prima macchina ATARI della *nuova generazione* (o, per i più tradizionalisti, dell'ultima nata della generazione precedente); lo conforta il fatto che sarà a breve disponibile il kit per montare il floppy drive da 1,44 MB, che il TT/UNIX è già realtà e che si parla di disponibilità a breve per il TOS multitasking. E scusate se è poco! ■

(vers. 1.09N) una prova su strada

di MAURO GRAZIANI

Una «prova su strada» di Calamus eseguita da un non professionista del DTP che evidenzia i molti pregi e i pochi difetti del software.

La continua evoluzione del Desktop Publishing su Atari ST ha condotto, infine, alla realizzazione di *Calamus* della casa tedesca DMC, un DTP completo che colma quelle lacune che affliggevano alcuni prodotti precedenti in questo importante settore applicativo. *Calamus* è oggi disponibile sia nella versione italiana (*Calamus 1.09)* che in una nuovissima versione, esistente per il momento solo in lingua tedesca e inglese *(Calamus SL)* e che ci riserviamo di valutare quanto prima.

Quella che vi offriamo in questo articolo è una «prova su strada» di *Calamus 1.09N*, ovvero la versione distribuita in italiano da Atari Italia. Il taglio di questa prova è simile a quello già adottato per la recensione eseguita su *Timeworks DTP* dal sottoscritto e pubblicata sul numero 1/2, Anno V, della rivista Atari&Musica. Come allora, quindi, è importante ricordare che chi scrive non è un professionista del Desktop Publishing, ma soltanto una persona che, per esigenze collegate alla propria attività musicale, trova conveniente utilizzare un DTP per migliorare la qualità della documentazione che produce abitualmente. Si tratti di materiale pubblicitario per un concerto, del manuale di un programma, delle dispense di un corso sul MIDI o della relazione finale di una operazione di consulenza musicale, l'estetica ha la sua importanza e, alla fine, pone nel giusto risalto e valorizza anche i contenuti.

Ecco, dunque, la necessità di disporre di un prodotto sufficientemente potente, ma, nello stesso tempo, di prezzo contenuto, di utilizzo non troppo complesso e i cui tempi di apprendimento non siano esagerati. Dico subito che, date queste condizioni, bisogna togliersi tanto di cappello di fronte alla coppia Atari ST – *Calamus* e riconoscere che chiedere una cosa del genere ad altri computers equivale a pretendere la luna, mentre sull'ST è perfettamente possibile. Ma passiamo senza indugio all'esame del programma, nel corso del quale daremo anche una serie di indicazioni tattiche sul suo utilizzo, che speriamo possano esservi utili.

L'installazione di *Calamus* su hard disk o floppy deve essere eseguita dall'utente in quanto non esiste alcun programma di «install». L'operazione, comunque, è molto semplice (si tratta solo di copiare files e folders) e ben guidata dal manuale in italiano. A questo proposito, però, facciamo notare che, stranamente, le istruzioni per l'installazione si trovano quasi alla fine del manuale e precisamente al Capitolo 18. Non sapendolo, l'utente si trova un po' perso, perché le cerca, come è d'uso, nella prima parte.

Subito dopo aver avviato il programma per la prima volta, vi consigliamo vivamente di utilizzare il comando «Installa Percorsi» del menu «Extra» per controllare la validità dei paths di sistema.

Dopo aver installato il programma in una sot-

todirectory dell'hard disk, infatti, abbiamo dovuto modificare tutti i paths che, per default, puntavano a folders posti nella directory principale.

Due parole sul manuale, che è stampato chiaramente, con l'argomento e il titolo del capitolo bene in vista su ogni pagina, cosa indispensabile dato che, nell'indice generale, la numerazione delle pagine non è assoluta, ma relativa all'inizio dei capitoli.

E' presente anche una sezione introduttiva che presenta i principali concetti del DTP, molto utile per l'utente inesperto che, in tal modo, non si trova proiettato, di colpo, in una pubblicazione tecnica, in cui si parla di *crenatura*, *fonts vettoriali* e *punti pica* o *cicero*.

Ottima anche l'idea di inserire una sezione che riporta l'immagine di tutti i dialog box utilizzati dal programma, con relativa indicazione del capitolo e della pagina in cui reperire informazioni al proposito (anche se ne manca uno, come vedremo).

Fa molto piacere, infine, leggere un manuale ben tradotto in italiano.

Considerato il basso livello sintattico della manualistica e soprattutto di quella tradotta, una parola di elogio ai traduttori (Enzo Ferrara, Guido Giovenzana, Dario Savoia) è doverosa: senza mai cedere alla tentazione di lasciare inalterati termini tecnici pur di uso comune, come *bit-mapped*, hanno cercato le locuzioni più appropriate, ottenendo anche una prosa chiara e piacevole.

Questo testo meriterebbe senz'altro la qualifica di «decisamente ben fatto», se non fosse per un particolare che sarebbe sopportabile in un piccolo manuale, ma che, in un libro di alcune centinaia di pagine, non è certo secondario: manca l'indice analitico.

Ora, un manuale è un testo tecnico da utilizzare sia durante la fase di apprendimento sia più tardi, al sorgere di nuove necessità. Spesso non viene letto in modo sequenziale e non è nemmeno oggetto di studio «matto e disperatissimo».

Come può l'utente trovare, per esempio, una funzione come la numerazione automatica delle pagine che non è mai citata nell'indice generale? E come fare per sapere subito se il programma dispone di una uscita PostScript?

Lavorare con Calamus: definire la pagina

In *Calamus* la maggior parte delle selezioni si fa utilizzando i due tool-box farciti di icone, posti nella parte alta e alla sinistra dello schermo (quest'ultimo può essere anche posizionato sulla destra: cliccate sull'icona DMC). Il menù vero e proprio, invece, si usa meno.

Il tool-box superiore è il principale e controlla il contenuto di quello laterale: si trovano 5 icone mediante le quali si selezionano i comandi relativi al layout, alle gabbie, al testo, alle linee e alle aree. Ognuna di queste funzioni provoca l'apparizione all'interno del tool-box laterale di icone diverse, corrispondenti alle operazioni eseguibili in quella modalità. Quest'ultimo, quindi, deve essere considerato come una specie di sottomenu.

Al centro del tool-box principale, invece, vi sono icone che controllano la modalità di visualizzazione delle pagine, il loro stato e il loro scorrimento. All'estrema destra, infine, troviamo gli indicatori di posizione del cursore e della dimensione delle gabbie. Completa il tutto

un'utile linea di help che appare automaticamente nell'angolo in alto a destra dello schermo quando il mouse passa su un'icona. Queste ultime, infatti, sono molto numerose e sebbene siano concepite in modo da suggerire la funzione loro associata, è quasi impossibile ricordarle tutte.

Come in quasi tutti i DTP, anche in *Calamus* il concetto di gabbia è centrale: si tratta, in pratica, di rettangoli posizionati dall'utente sulla pagina, che vengono riempiti con testo o immagini. Il programma riscala l'immagine e impagina il testo in modo tale da confinare questi elementi all'interno delle gabbie loro assegnate.

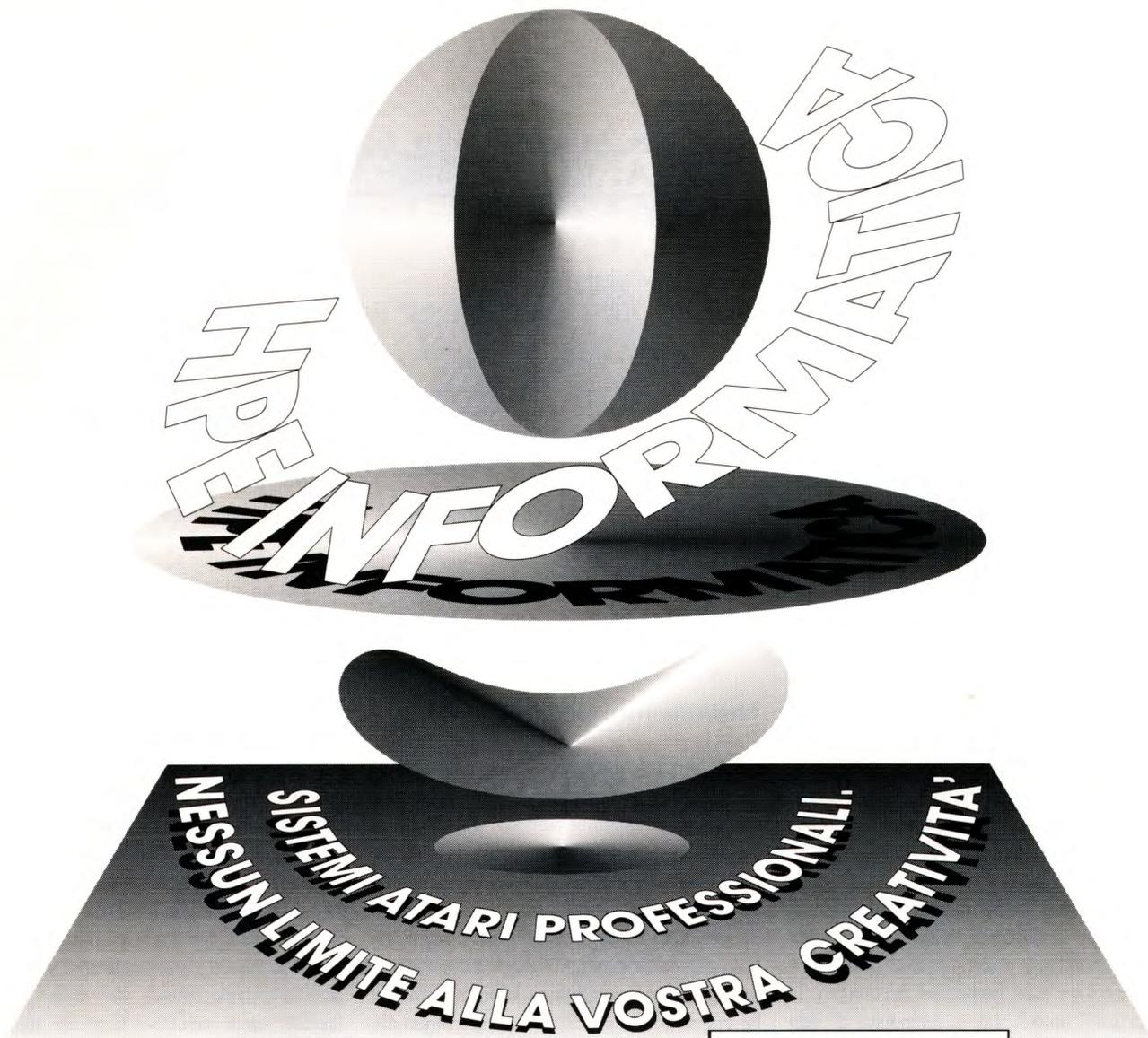
Detto questo, sembrerebbe logico iniziare la definizione della pagina con il posizionamento delle gabbie, ma c'è, invece, un altro passo che, seppure non obbligatorio, è molto conveniente: controllare le dimensioni della pagina e disporre delle linee di aiuto.

Il controllo delle dimensioni della pagina è necessario se usate una stampante con modulo continuo perché *Calamus* parte in A4 (cm. 21 x 29.7), mentre molti moduli continui conservano il formato *letter* americano che ha identica larghezza, ma la cui lunghezza è di soli 28 cm. Quasi 2 centimetri in meno possono essere fonte di disperazione profonda quando, stampando un documento, si vede il numero di pagina cadere, inesorabilmente, nel foglio seguente.

Le linee di aiuto, invece, sono fondamentali per ottenere una accurata distribuzione delle gabbie nella pagina. Osservate la figura 1. Sono state disposte delle linee per segnare i margini di stampa. La pagina, poi, è stata divisa in tre colonne, con mezzo centimetro di spaziatura fra loro. Questo non significa che la disposizione del testo sarà obbligatoriamente su tre colonne. Si tratta semplicemente di un aiuto nella suddivisione della pagina e nel posizionamento dei vari elementi. Le linee tratteggiate, infatti, possono essere «magnetizzate», il che significa che i margini delle gabbie verranno posizionati automaticamente sulle linee più vicine.

Fig.1. – Le linee di aiuto disposte sulla pagina ad indicare margini e colonne.

Osservate la figura 2. Sulla pagina sono state create tre gabbie: una per il testo (a sinistra in alto) e due per le figure (in alto a destra e in basso al centro). Come vedete, le gabbie sono perfettamente allineate grazie alle linee tratteggiate che garantiscono anche l'esistenza di uno spazio fra loro e il rispetto dei margini esterni. Senza le linee di aiuto sarebbe stato ben difficile mantenere questo allineamento: anche se si può sempre vedere la posizione della gabbia nell'indicatore in alto a destra, lavorare sull'intera pagina senza linee guida e con un monitor piccolo non è affatto semplice. Migliore è, invece, la situazione dei fortunati possessori dell'SM 194 (monitor per MEGA ST vecchia serie) o del TTM194/5 (monitor per TT) che permette di vedere un'intera pagina a grandezza naturale e che viene pienamente supportato da *Calamus*. Se non si vogliono usare le linee di aiuto semplici o per colonne multiple, è anche disponibile una griglia a passi definibili dall'utente. Una delle innovazioni interessanti di questo programma consiste nell'identificazione delle gabbie che recano, in alto a sinistra, una icona che ne rivela subito la funzione. In tal modo è molto facile distinguere le gabbie di testo da quelle delle immagini a matrice di punti o vettoriali anche prima che vi sia caricato il contenuto. *Calamus* dispone di vari tipi di gabbie. Oltre a quelle di testo e di immagini bit-map o vettoriali utilizzate in figura 2, troviamo gabbie di linea (per tracciare linee), di area (aree di varia forma e retino) e di testo ruotato (testo con inclinazioni da 0 a 360 gradi). Fanno parte del gruppo «gabbie» anche delle icone funzionali: una per raggruppare più gabbie con il loro contenuto, in modo da muoverle e dimensionarle come un unico elemento; un'altra per sciogliere i legami attivati con

Fig.2. – La creazione delle gabbie per il testo e le immagini

UNICO PUNTO
CONSULENZA ATARI
PER LA CAMPANIA

CENTRO DESKTOP
PUBLISHING E ROLAND MUSIC

ASSISTENZA TECNICA E
VASTISSIMO ASSORTIMENTO DI SOFTWARE
ORIGINALE DI OGNI GENERE

CORSI DI ADDESTRAMENTO SU CALAMUS
ED OUTLINE ART PER TIPOGRAFIE

TUTTE LE NOVITA' PER IL VOSTRO ATARI:
SPECTRE GCR, VIDEO DESKTOP CHILI,
SCANNERS, OPTICAL MOUSE, ACCESSORI,
ATARI TT-STE, PC FOLIO, LYNX

HPE INFORMATICA s.n.c. VIA CONSALVO 191 is. 1- 80126 NAPOLI
TEL. 081/627501 FAX 081/627780

la precedente e un'ultima per definire alcuni elementi come fissi, il che comporta la loro ripetizione automatica su tutte le pagine del documento.
Per il testo, esistono altre due gabbie speciali per note a piè di pagina e indice, che vedremo in seguito.
Molti sono gli strumenti per manipolare le gabbie: esse possono essere ridimensionate anche rispettando le proporzioni originarie, spostate, copiate, poste in primo piano o in sfondo e protette da ulteriori interventi. Molto comodi, infine, sono i taccuini (*clipboards*): cinque memorie intermedie nelle quali si può depositare, temporaneamente, un'intera gabbia con il suo contenuto.
Essi suppliscono, anche se solo in parte, all'impossibilità di depositare momentaneamente i materiali al di fuori della pagina, come invece si può fare in *PageMaker*. Effettivamente, quando si guarda l'intera pagina sul monitor normale, essa assume dimensioni veramente ridotte e nella finestra rimane molto spazio sulla destra, tanto da desiderare di poterlo usare come tavolo di lavoro per depositarvi testi e immagini, pronti per una successiva impaginazione.
Il layout di ogni pagina, che comprende le linee guida e la disposizione delle gabbie, una volta definito, può essere facilmente salvato e riutilizzato per altre pagine del documento. E' interessante notare che, a differenza di altri DTP, questo programma permette di assemblare nello stesso documento pagine con layout completamente diverso.

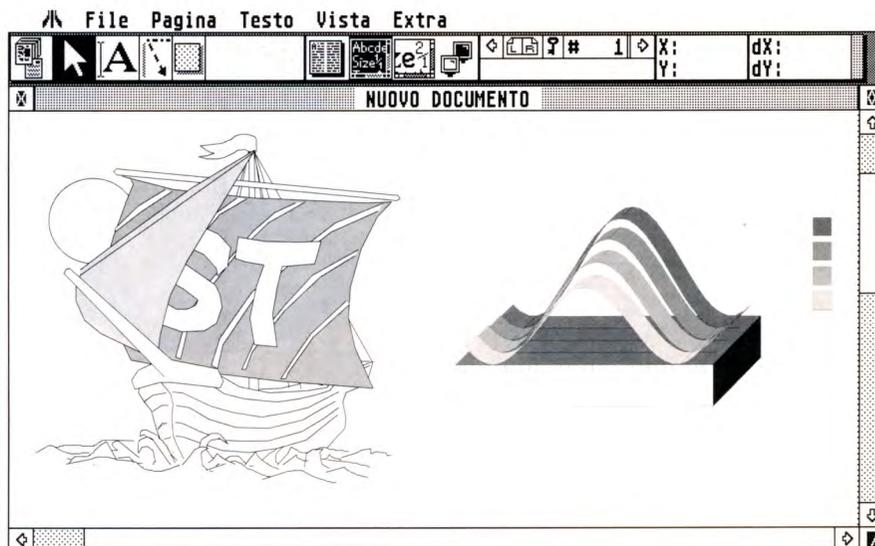



Fig.3. – L'inserimento delle immagini: in grafica vettoriale.

Trattamento delle immagini

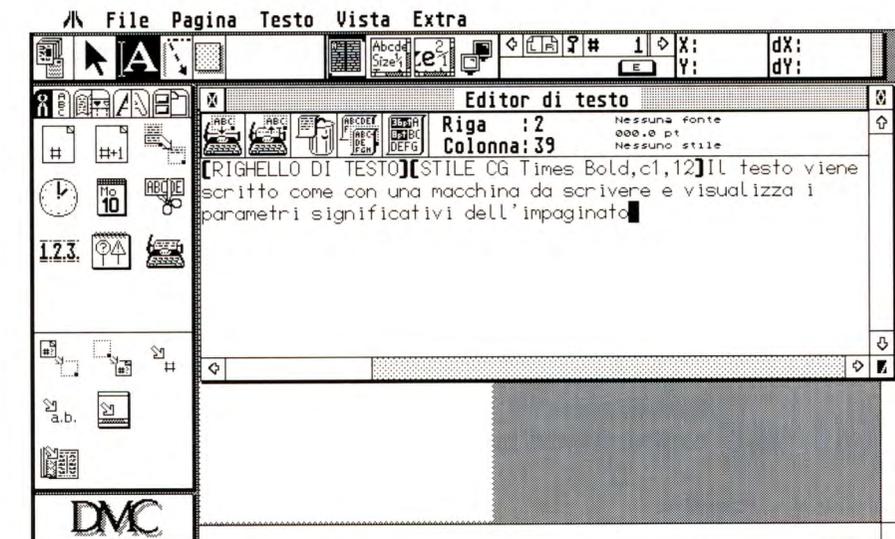
A questo punto, possiamo provare a riempire le gabbie con testi e immagini. Le immagini vettoriali possono essere in formato *Calamus* o in Metafile (il classico formato .GEM generato da *GEM-Draw*, *Easy-Draw* e *Arabesque*). L'importazione di quelle bit-mapped (a matrice di punti), invece, consente diversi formati e copre praticamente tutto il campo dei programmi grafici per Atari ST. Il programma importa immagini bit-mapped del tipo *Calamus*, *Degas/Degas-Elite* (sia completa che blocco), *STAD* (sia l'immagine .PAC che il blocco .PUF), *GEM* (.IMG), *GFA-Basic* e Interchange File Format (.IFF: un formato non diffuso sull'Atari, dove, finora, è supportato praticamente dal solo *Arabesque*, ma utilizzato da alcuni programmi Amiga). Mancano soltanto le immagini a colori, giacché *Calamus* necessita di una risoluzione di almeno 640x400 pixels, disponibili solo in bianco/nero sull'ST (abbiamo tentato anche di importare un'immagine *Degas-Elite* a colori, sperando che venisse rimappata in bianco/nero, ma il programma non vuole nemmeno sentirne parlare). Rileviamo, infine, che manca qualsiasi formato tipico dell'MS-DOS o del Macintosh: sarebbe comodo, invece, poter importare almeno immagini in formato MacPaint (.MCP) o .TIF (quest'ultimo è largamente usato in DTP molto diffusi come *Ventura* e *PageMaker*), che sono entrambi in bianco/nero. Queste limitazioni nelle possibilità di interfacciamento valgono comunque solo per la versione 1.09 di *Calamus*, che è l'oggetto di questa recensione: sui nuovissimi *Calamus SL* e *Calamus S*, non ancora disponibili in versione italiana, lo spettro dei formati importabili si amplia a dismisura.
Alle immagini, una volta caricate (figura 3a e 3b), si possono apportare solo modifiche minimali perché *Calamus* non dispone di un editor grafico interno. In pratica esse si riducono alla centratura, al ridimensionamento e al taglio di blocchi, quest'ultimo disponibile solo per i bit-map. Non è un grave problema, dato che, di solito, le immagini vengono preparate in anticipo. Se esistesse un piccolo editor, però, sarebbe senz'altro ben accetto. In *Timeworks*, per esempio, esiste un editor orientato al singolo pixel per le immagini bit-mapped e uno abbastanza completo per quelle vettoriali.

Fig.3b. – L'inserimento delle immagini: in grafica bit–mapped.

Trattamento del testo

Nel trattamento del testo, *Calamus* è molto completo. I formati di caricamento includono *1st Word* (versione normale e Plus), *Word Perfect*, *Microsoft Write* (in versione Atari), ASCII con Line Feed e ASCII senza Line Feed. Queste due ultime opzioni sono interessanti in quanto permettono, nel primo caso, di caricare un testo ASCII conservando i controlli di fine riga e quindi mantenendo la formattazione originaria (nel caso si debbano caricare, per esempio, delle tabelle preformattate per le quali, in *Calamus*, non esiste alcuna facility), mentre, nel secondo, tali controlli vengono eliminati e il testo si presenta come una sequenza di caratteri priva di formattazione. Quest'ultima è l'opzione più utile perché, in tal modo, il formato del testo può essere adattato alle dimensioni della gabbia in cui viene inserito.

Fig.4. – Il text editor.

La novità principale, rispetto, per esempio, a *Timeworks*, è, però, l'apparizione di un text editor (figura 4) molto utile per controllare il testo prima di inviarlo alle gabbie, eseguire una prima formattazione e fare eventuali correzioni. Come spesso accade, però, l'introduzione di una *feature* interessante spinge l'utente a desiderare di più: l'editor contiene le funzioni basilari di un editor di testi (taglia, copia incolla) e funzioni tipiche di un impaginatore (controllo e modifica di font, corpo e stile).

Ad un più attento esame, la ragione dell'introduzione dell'editor appare evidente: se si effettuano correzioni sul testo direttamente nelle gabbie, *Calamus* è lentissimo perché l'intero blocco di testo viene riformattato, cosa che, invece, in *Timeworks*, non accadeva. Ecco, quindi, la necessità di un editor a parte per permet-

Segue a pag. 73

18 MOTIVI PER PREFERIRE ATARI STE EXTRA

Le confezioni della foto sono riportate a puro scopo di presentazione estetica: per motivi di spazio il software verrà, salvo eccezioni, fornito privo di confezione.

18 MOTIVI PER PREFERIRE ATARI ST^E EXTRA!

Un'introduzione

E così Atari ce l'ha fatta! Ce l'ha fatta a realizzare un'operazione commerciale straordinaria, che, a ben vedere, è anche una straordinaria operazione di cultura informatica.
Con ATARI STE EXTRA per la prima volta una grande azienda si mette dalla parte del consumatore, dice basta alla filosofia del computer come scatola vuota e correda il suo modello leader di tutto il software che serve per lavorare, divertirsi e creare alla grande!
Tutto il software che serve? Beh, giudicate un po' voi. I 18 software, selezionati tra i migliori disponibili nel mondo Atari, coprono pressoché tutte le grandi aree di lavoro e svago dell'informatica contemporanea (trattamento testi, database, foglio elettronico, DTP, musica, grafica, totocalcio, contabilità, giochi di azione e di riflessione) e costituiscono altrettanti buoni motivi per preferire decisamente Atari a qualsiasi altra proposta.
Per noi dell'Atari si è trattato di uno sforzo non indifferente: scegliere i pacchetti da inserire, concludere accordi con i produttori, italianizzare molti software, tradurre i relativi manuali (pensate che il solo Redattore comporta 27 programmi!).
Ma riteniamo che il risultato sia davvero entusiasmante: la proposta ATARI STE EXTRA, **un computer da 1 Megabyte più 18 software professionali a Lit. 1.195.000+IVA,** fa veramente impallidire per qualità e convenienza qualsiasi altra offerta sia mai stata fatta nel settore informatico.
Aziende, professionisti, insegnanti, studenti e appassionati di informatica sono invitati a rendersene conto di persona: questo opuscolo, redatto in uno stile giornalistico comprensibile a tutti, è per loro. Per permettere a tutti quanti di capire l'eccezionalità della nostra proposta e pregustare già il piacere di lavorare, divertirsi o creare con Atari e i suoi incredibili programmi.

ELENCO DEI PROGRAMMI INCLUSI NELL' ATARI ST^E EXTRA

- **Redattore 3.15** (trattamento testi evoluto su 4 dischi, composto da 1 programma principale e 26 programmi accessori)
- **Timeworks** (DTP compatibile Postscript)
- **K-Spread 4** (Spreadsheet con capacità grafiche, Lotus compatibile)
- **Superbase Personal** (Database anche grafico)
- **Contabilità personale** (Gestione spese/ricavi)
- **Opera Personal** (Sistemistica Totocalcio professionale)
- **GFA Basic 3.6** (Programmazione)
- **Pop Art** (Grafica per pubblicità e cartoons)
- **Big Boss Piano** (Metodo di pianoforte computerizzato)
- **Band In A Box** (Software di arrangiamento automatico)
- **Realtime Arranger** (Software di arrangiamento in tempo reale)
- **Astrologia** (Oroscopo personale computerizzato)
- **Chess Simulator** (Gioco degli scacchi, anche 3D)
- **Billiards Simulator** (Gioco del biliardo, anche 3D)
- **Hockey Pista** (Gioco sportivo con torneo a 16 squadre)
- **North&South** (Gioco storico con grafica d'eccezione)
- **Jumping Jack Son** (Gioco musicale e di abilità)
- **Hypnotic Land** (Gioco di abilità e concentrazione)

I testi di questo opuscolo sono stati realizzati da Adolfo Massazza tranne l'introduzione (a cura di Roberto B. Casiraghi) e K-Spread 4 (a cura di Franco Gilberti).
Grafica e impaginazione è stata realizzata con il programma CALAMUS da Roberto Ronchetti.

Redattore 3

Il re della videoscrittura

La videoscrittura è una delle applicazioni che ha immediatamente fatto conquistare al personal computer un pubblico entusiasta. Con essa è stato possibile dire definitivamente addio alle faticose e ticchettanti macchine da scrivere. E' dunque naturale che Atari, scegliendo una videoscrittura da inserire nel pacchetto 1040 STE, abbia scelto quanto di meglio esiste sul mercato dell'ST... e forse non solo.

Il Redattore nella sua versione 3, quella presentata nel pacchetto 1040STE Extra, è il più potente programma di videoscrittura esistente per Atari ST.

Per potente intendiamo soprattutto due cose: veloce e ricco di funzioni. In un programma di videoscrittura, la velocità è un parametro importante; infatti, scrivere con il computer comporta numerosi gesti ripetitivi: salvare frequentemente il documento su cui stiamo lavorando, far scorrere il cursore lungo una frase, far scorrere il testo riga per riga o pagina per pagina per la revisione, saltare da un punto all'altro del documento, tornare in un punto preciso del capitolo, inserire una nota a pié di pagina e moltissime altre operazioni. Ebbene, Redattore compie queste operazioni ad una velocità che non abbiamo riscontrato in nessun altro programma di videoscrittura per Atari e forse neanche in programmi dedicati a personal computer molto più costosi che utilizzano altri sistemi operativi. Può sembrare irrilevante, ma anche solo il risparmio di qualche frazione di secondo nel refresh della pagina, cioè nella velocità con cui appare una nuova pagina dopo averla selezionata, dopo alcune ore di lavoro si trasforma nel risparmio di molti minuti preziosi e di parecchio stress (da attesa!).

Per ricchezza di opzioni intendiamo invece tutte le opportunità che vengono offerte oggi dai programmi di videoscrittura più avanzati tecnologicamente, opportunità che Redattore possiede puntualmente. Eccone alcune: funzioni di ricerca e sostituisci molto potenti, gestione avanzata di note a pié di pagina, a fine capitolo e a fine documento, possibilità di impostare tabelle, rapida e potente elaborazione di blocchi di testo, possibilità di personalizzare la tastiera, ampia disponibilità di macro (ovvero far corrispondere ad un unico tasto l'esecuzione di più funzioni), analisi del testo con calcolo delle occorrenze (ovvero l'elenco di tutte la parole presenti nel testo poste in ordine alfabetico e indicazione di quante volte appaiono), calcolo istantaneo del numero medio di parole per frase e di lettere per parola, possibilità di fare il mail merge (ovvero poter intestare lo stesso documento a diversi nominativi del nostro indirizzario informatico), esecuzione automatica della divisione sillabica secondo le regole italiane/inglesi/francesi, possibilità di inserire immagini e formule matematiche, opportunità di un velocissimo preview (ovvero poter dare una occhiata all'impaginazione del documento prima della stampa finale) e infine ampio dizionario italiano, francese e inglese con coniugazione di tutte le forme verbali per le tre lingue (in più, previsto per una successiva versione, un potentissimo dizionario dei sinonimi italiani).

A questo punto, il lettore penserà che questa marea di opzioni renda estremamente difficile l'apprendimento del programma. Invece Redattore è stato progettato secondo la filosofia Atari: tutto a portata di mouse e di menù a discesa (ma volendo, anche a portata di tastiera). Tutte le operazioni possono essere impostate sullo schermo per mezzo del mouse e l'unico vero sforzo consiste nel ricordarsi le possibilità che abbiamo a disposizione: ancora ora, dopo mesi e mesi di utilizzo, chi scrive si accorge di qualche nuova funzione di cui non era a conoscenza. Tra l'altro, in molte cose, l'utente smaliziato riconoscerà in Redattore una tranquillizzante rassomiglianza con l'impostazione grafica di WordPlus, il programma di videoscrittura fino ad oggi standard nel mondo Atari: e questo non potrà che agevolare il passaggio dall'uno all'altro software.

Per concludere questa introduzione, un'ultima cosa: Redattore è un software concepito su richiesta del quotidiano francese Libération, ed è pertanto adatto a soddisfare soprattutto le esigenze di giornalisti e di persone che devono scrivere molto. Per esempio, Redattore è

l'unico software che prevede la possibilità di correggere immediatamente l'inversione dei caratteri, il tipico errore di chi scrive velocemente: per cui la sequenza dle, premendo il tasto ESC, diventa istantaneamente del ! A riprova di questa sua vocazione "giornalistica" citiamo infine il fatto che Redattore era il sistema di videoscrittura adottato, con piena soddisfazione, dallo staff redazionale di Atari&Musica. Ma veniamo ad analizzare più da vicino le possibilità del programma, passando in rassegna i diversi menù che raggruppano le funzioni.

Il menù File

Carica... ^C
Salva ^S
Salva come... ^W
Salva ed esci ^E
Abbandona ^A
Inserisci il testo...
Salva blocco come... ^X
Stampa ^U
STAMPA3.PRG ^sF6
Esegui un programma ^!
Salva tutto ed esci ^Q
Esci dal programma

Il primo menù a discesa dopo quello che rappresenta il simbolo Atari è il menù in cui avviene la selezione dei documenti su cui vogliamo lavorare. Come la maggior parte dei programmi di videoscrittura per Atari, Redattore permette di avere quattro documenti aperti contemporaneamente sullo schermo. Il passaggio da un documento all'altro è molto veloce. Inoltre è possibile passare da un documento all'altro anche se quest'ultimo è coperto cliccando semplicemente sul piccolo simbolo posto sotto il «diamante» in alto a sinistra: in altri programmi, per visualizzare un documento coperto bisogna in primo luogo scoprirlo, rimpicciolendo quello che gli sta sopra. Con un'opzione presente nei Parametri (menù Opzioni) si può anche scegliere fra 8 (!) posizioni predefinite per le quattro finestre-documento.

Per aprire il nostro documento dovremo dunque selezionare l'opzione CARICA. Immediatamente appare il Selettore File, ovvero un riquadro che permette di selezionare con il mouse i documenti e di compiere alcune operazioni su di essi. Il Selettore File di Redattore (Fig.2.) è più potente rispetto a quello fornito dal sistema operativo Atari. Innanzitutto presenta una serie di simpatiche icone che aiutano a memorizzare meglio la funzione relativa. In alto sono poste le icone che rappresentano i supporti di memorizzazione: A e B per i dischetti, da C ad H per le partizioni dell'eventuale disco rigido. Cliccando sull'icona dell'occhio abbiamo informazioni sulla dimensione e sulla data di creazione del nostro documento e possiamo anche rinominare il documento stesso. L'icona del libro ci permette di leggere le brevi note descrittive che avremo precedentemente assegnato a quel documento per mezzo dell'opzione MEMO (menù Opzioni). La freccia ci permette di copiare il documento da disco a disco; la cartellina crea un nuovo folder; il cestino cancella il documento.

E' possibile selezionare l'elenco dei files che vogliamo aprire scegliendo la loro estensione, che potrà essere .LIB (tutti i testi creati con Redattore), .BAK (files di back up, ovvero copie di sicurezza create automaticamente dal programma ad ogni salvataggio), .ASC per i files in formato ASCII. Con l'estensione .* vengono visualizzati tutti i files, senza distinzione di estensione. Inoltre, è possibile ordinare i files alfabeticamente oppure per data di creazione.

Comunque, volendo aprire un documento, lo si seleziona con il mouse e quindi si clicca su CONFERMA. Invece, volendo aprirne uno nuovo si indica il suo nome nello spazio denominato SELEZIONE e quindi si clicca su CONFERMA. Ecco dunque aprirsi un finestra che conterrà il nostro testo (o, qualora sia un testo nuovo, una pagina bianca). Da questo momento si può cominciare a scrivere sulla tastiera o a scorrere il testo con i tasti-freccia.

Sempre nel menù FILE troviamo le opzioni di salvataggio: SALVA memorizza il file in formato Redattore, mentre SALVA COME... apre un sottomenù che permette di salvare in diversi formati (Fig. 3.), tra cui anche WordPlus e quelli di programmi MS–DOS, come Microsoft Word e Wordperfect. Interessante l'opzione SALVA CON CRITERIO, che permette di memorizzare, per esempio, solo righe in grassetto o solo quelle che iniziano con un numero, cosa che torna utilissima per realizzare velocemente indici di libri o di capitoli.

Tutte le opzioni di stampa vengono impostate dall'opzione STAMPA. La stampa può essere eseguita anche in modo spooler, ossia continuando a lavorare sul Redattore (eccezione: le stampanti laser Atari SLM804 o SLM605 che non consentono mai stampe in modalità spooler).

Fig. 2. - L'Item Selector del *Redattore 3.*

Fig. 3. – Il sottomenù dell'opzione «Salva come...». Si può notare la possibilità di salvare il documento in formato ASCII, ma anche in formati diffusi nel mondo Atari (Wordplus e 1st Wordplus) e MS–DOS (Word Microsoft e Wordperfect).

Qualora sia stato caricato all'atto della configurazione iniziale, potrete usufruire anche del programma di stampa grafica denominato STAMPA3.PRG, che permette di sfruttare i vari font disponibili nel programma oltreché di stampare immagini e formule matematiche. Qualora non l'abbiate caricato in configurazione, si può sempre caricarlo dopo essere usciti dal Redattore oppure usare l'opzione che segue.

L'opzione ESEGUIRE UN PROGRAMMA scarica provvisoriamente dalla memoria il Redattore e permette di entrare, qualora la memoria del computer sia sufficiente, in un altro programma (per esempio quello per la stampa grafica, quello per creare formule matematiche oppure il database, tutti forniti insieme al Redattore). Dopo aver finito il lavoro con questi programmi, uscendo da essi si ritorna automaticamente nel Redattore. Bisogna tener conto che, con un solo Megabyte di memoria, per compiere operazioni complesse al di fuori della videoscrittura conviene uscire del tutto dal Redattore.

Il menù Gestione

```
Gestione dischi     ^sF5
Formatta un disco
Scegli i suffissi
Cerca...             ^?
Sostituisci...       ^*
Cerca ancora         ^&
Vai alla pagina...   ^>
Vai alla riga...     ^£
Visiona gli inserti  ^:
Commento             ^$
Togli il commento
Note                 ^N
Gestione marker      ^M
```

Le prime due opzioni permettono di gestire i dischetti: copiare, creare sottodirectory, formattare, eccetera.

Le opzioni di RICERCA e SOSTITUZIONE (Fig. 4.) sono particolarmente potenti. E' possibile indirizzare in modo molto preciso la ricerca, chiedendo per esempio di ricercare e sostituire un parola specifica, ma solo se questa è sottolineata e maiuscola, oppure solo se si trova in una nota a pié di pagina. E' possibile anche cercare e sostituire i segni convenzionali tipografici, come le andate a capo o le tabulazioni.

E' possibile, naturalmente, andare velocemente ad una pagina o ad una riga specifica con le opzioni VAI ALLA PAGINA... e VAI ALLA RIGA....

L'opzione COMMENTO permette di inserire una nota di commento in corrispondenza di un punto qualsiasi del testo. Scegliendo questa opzione si apre una finestra in cui possiamo scrivere un commento. Dopo aver chiuso questa finestra, alla sinistra del testo apparirà un quadratino che ci ricorda la presenza della nota di commento.

L'opzione NOTE permette di inserire note a pié di pagina o note a fine del documento. E' possibile in qualunque momento trasformare note a pié di pagina in note a fine documento e viceversa.

VISIONA GLI INSERTI permette di visualizzare progressivamente tutti gli elementi di arricchimento del testo: commenti, note, intestazioni, immagini e formule matematiche.

Esiste poi la possibilità di porre quattro segnalini di riferimento (markers) per tornare velocemente in qualsiasi punto del testo.

Il menù Modelli

```
Carica biblioteca   ^B
Salva biblioteca
Applica biblioteca
Rimuovi biblioteca
--- Modello corrente----
Visiona modello     ^§
Allin. a sinistra  ^F1
Giustifica         ^F2
Centra             ^F3
Allin. a destra    ^F4
Fonte             ^sF1
Dimensione        ^sF2
Interlinea        ^sF3
Spaziatura        ^sF4
------------------------
Modello di default
```

Premettiamo che REDATTORE dà alla parola "modelli" un significato tecnico ben preciso. Il modello è quello che in altri software si definirebbe paragrafo-tipo, ovvero l'insieme delle caratteristiche tipografiche che contraddistinguono un dato paragrafo all'interno del testo: dimensioni del righello, tipo di giustificazione, tabulazioni, interlinea, tipo e grandezza del carattere ecc.

L'opzione più importante è VISIONA IL MODELLO. Scegliendo questa opzione si apre un riquadro (Fig. 5.). Tutte le modifiche che vengono impostate nel riquadro riguarderanno il paragrafo che risulta annerito, su cui si trovava il cursore. Si può dunque modificare lo stile del carattere, il tipo di carattere (fonte), la giustificazione, l'interlinea, la dimensione del carattere, la spaziatura tra paragrafi, le intestazioni in cima e in fondo alla pagina, la lunghezza del righello eccetera. Dopo aver compiuto le scelte, premendo su UN PARAGRAFO si modificherà solo il paragrafo annerito, mentre qualora si prema su TUTTI I PARAGRAFI si modificheranno tutti i paragrafi che precedentemente avevano impostazioni uguali a quello annerito ossia che ne condividono il modello. La cosa interessante è che premendo sulla X si accede ad un'altra finestra, dove si possono selezionare i diversi modelli di paragrafo che abbiamo creato nel corso della redazione del testo. Si potrà quindi creare un modello per i titoli, un modello per i sottotitoli, un modello per il testo vero e proprio, un modello per le liste e richiamarli ogniqualvolta se ne abbia bisogno: in questo modo l'impostazione tipografica del testo è estremamente velocizzata.

E' possibile caricare gruppi di modelli presenti in determinati testi salvandoli in un file BIBLIOTECA e caricandoli su un

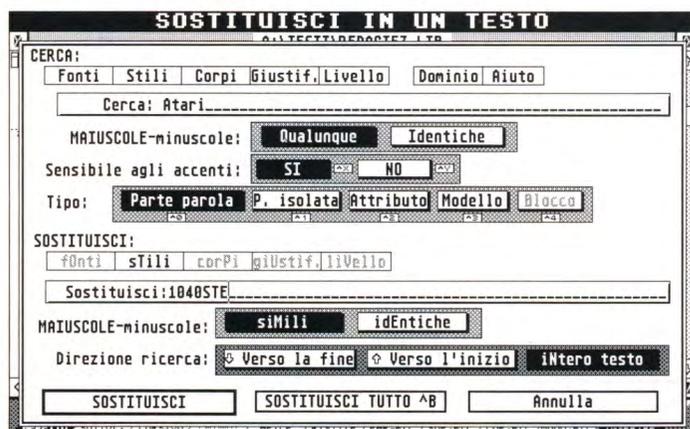



Fig. 4. - Le potenti opzioni di ricerca e sostituzione

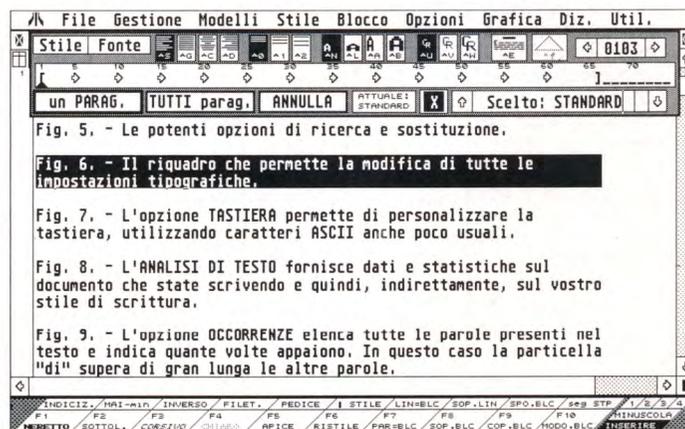



Fig. 5. - Il riquadro che permette la modifica di tutte le impostazioni tipografiche

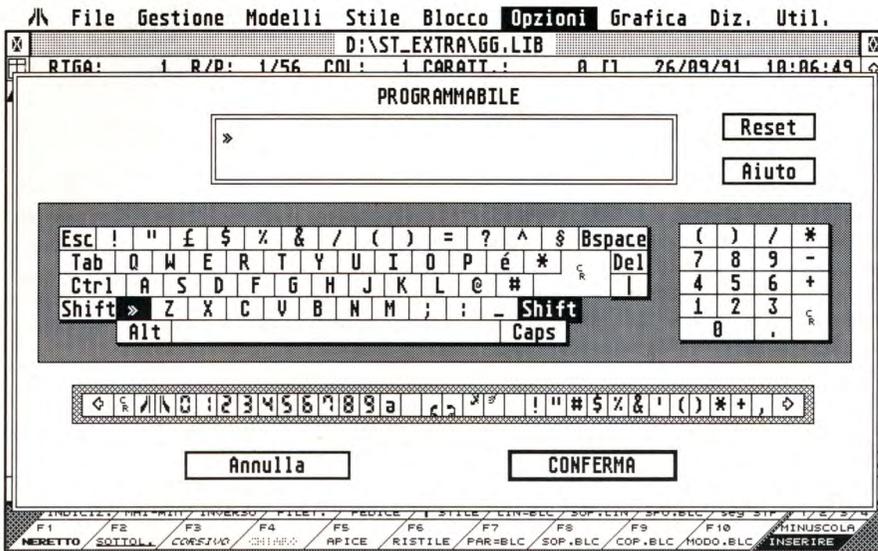



Fig. 6. - L'opzione TASTIERA permette di personalizzare la tastiera, utilizzando caratteri ASCII anche poco usuali.

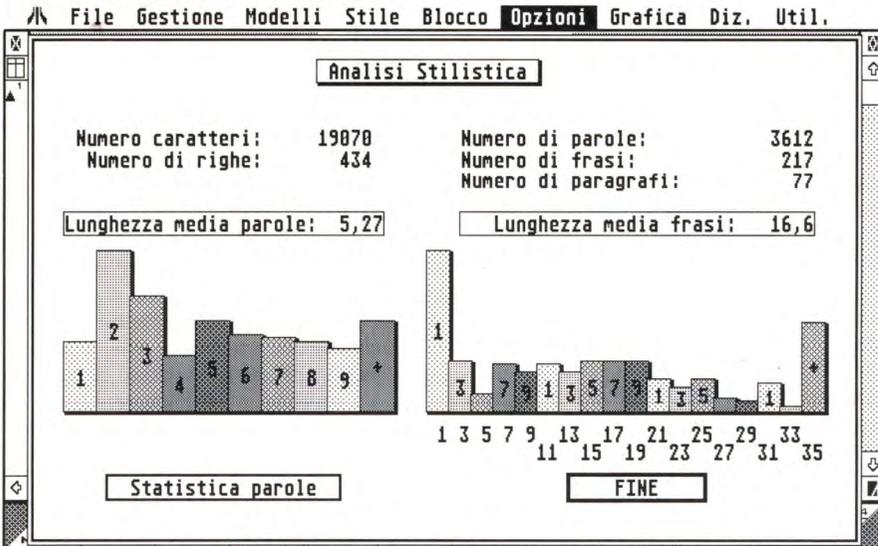



Fig. 7. - L'ANALISI DI TESTO fornisce dati e statistiche sul documento che state scrivendo e quindi, indirettamente, sul vostro stile di scrittura.

Occorrenze delle voci

1071 voci / 3612 occorrenze

Voce	Occorrenze
di	179
e	89
il	88
un	74
in	72
che	72
per	53
l	50
del	49
la	49
a	47
si	44
le	41
testo	39
con	38
è	36
una	33
redattore	30
opzione	29
fig	24

altro testo con l'opzione APPLICA BIBLIOTECA.

Il menù Stile

Neretto	F1
Sottolineato	F2
Corsivo	F3
Chiaro	F4
Video inverso	sF3
Filettato	sF4
Normale	^F8
Apice	F5
Pedice	sF5
Forza stile	F6
Aggiungi stile	sF6
Commuta MAImin	sF2
TUTTO MAIUSC.	^F5
tutto minusc.	^F6
Iniziali MAI.	^F7

E' il menù in cui si possono modificare gli stili del carattere.

Gli stili presenti sono grassetto, sottolineato, corsivo, chiaro, video-inverso, filettato, apice (esponente), pedice (deponente). A livello di parole o frasi, è anche possibile effettuare trasformazioni da tutto maiuscolo a tutto minuscolo, convertire in maiuscolo le sole iniziali delle parole e commutare con un solo comando tutto ciò che è maiuscolo in minuscolo e viceversa.

Il menù Blocco

Inizio blocco	^(
Fine blocco	^)
Copia il blocco	^=
Sposta il blocco	^\
Cancella il blocco	^-
Deselez. blocco	F10
Stampa il blocco	
Componi tabella	^TAB
Scomponi tabella	
Scomponi senza totali	

Come probabilmente sapete, il menù Blocco permette di intervenire su una porzione di testo precedentemente selezionata. La selezione può avvenire indicando i punti di INIZIO BLOCCO e FINE BLOCCO, oppure selezionando con il mouse e con la pressione continua del tasto sinistro tutta l'area che interessa. Il blocco selezionato risulta immediatamente visibile in retinato.

Le operazioni consentite sui blocchi sono: copia, spostamento, cancellazione e stampa. In più si può chiedere di analizzare il blocco e le relative occorrenze testuali. Nel menù BLOCCO esiste anche una sezione che consente la creazione di tabelle di limitata estensione: nel caso di dati numerici, un'apposita opzione consente anche il calcolo automatico dei totali. Da notare che per abilitare la visualizzazione corretta delle tabelle occorre scegliere un set di fonti adatto.

Fig. 8. - L'opzione OCCORRENZE elenca tutte le parole presenti nel testo e indica quante volte appaiono.

Il menù Opzioni

```
Glossario...        ^G
Tastiera...         ^T
Parametri           ^P
----------------------
Registra macro
----------------------
Analizza testo      ^Y
Occorrenze          ^O
Apri memo           ^/
----------------------
Vedi indice...      ^V
Gestione indice     ^J
Ordina paragrafi
----------------------
Campi fusione       ^"
Mail merge        ^sF7
----------------------
Sillabazione        ^#
```

E' il menù che offre le caratteristiche forse più interessanti, in alcuni casi sorprendenti.

L'opzione GLOSSARIO permette di assegnare ad una breve combinazione di tasti (il tasto ALTERNATE + una lettera) un testo più lungo (fino a circa 340 caratteri). Se per esempio dobbiamo scrivere il nostro indirizzo molto spesso, ecco che assegnandolo ad uno di questi tasti si risparmia tutto il tempo della ribattitura. Ai tasti del Glossario si possono assegnare anche sequenze di comandi, le cosiddette macro, attivabili con la funzione REGISTRA MACRO: è quindi possibile far fare al programma una lunga serie di operazioni con la pressione di due soli tasti.

Da notare che le MACRO, una volta registrate, sono anche modificabili riga per riga con un apposito editor.

L'opzione TASTIERA permette di personalizzare la tastiera (Fig. 6.). Qualora per esempio si facciano traduzioni dall'italiano al tedesco e si faccia uso frequente della *Umlaut* (per esempio ä, ö, ecc.), dato che sulla tastiera italiana dell'Atari queste lettere non ci sono, è possibile assegnarle ad un tasto della tastiera che usiamo raramente.

PARAMETRI apre un sottomenù dove vengono impostati un'ottantina di parametri del *Redattore*. Particolarmente importanti sono le funzioni di salvataggio automatico del documento. Esse possono essere impostate sia in base ad un certo periodo di tempo trascorso dall'inizio del lavoro, oppure in base ad un certo numero di battute, oppure in base ad un determinato periodo di inattività. In questo modo si può essere certi di non perdere il prezioso lavoro, anche qualora un black-out interrompa sul più bello.

L'ANALISI DI TESTO (Fig. 7.) è uno strumento raffinato di analisi dei documenti. Con esso potrete trarre importanti informazioni sul vostro modo di scrivere ed evitare ripetizioni e ridondanze.

Per fare solo un esempio, si pensi che l'Analisi di Flesch, metodo di rilevamento scientifico basato proprio sui parametri indicati da questa opzione, permette di stabilire con precisione l'indice di leggibilità di un testo, cioè se il vostro testo risulterà più o meno comprensibile da un lettore medio.

Selezionando questa opzione, appare una finestra che fornisce dati sul numero di caratteri, di parole, di righe, di frasi, di paragrafi presenti nel testo, oltreché una immediata statistica che indica il numero medio di lettere per parola e il numero medio di parole per frase, con relativi grafici dettagliati,

Ma non è finita qui: l'opzione OCCORRENZE vi mostra l'elenco di tutte le parole presenti nel testo, sia in ordine alfabetico, sia in base al loro numero di apparizioni (Fig. 8.).

Cliccando su una di queste parole, immediatamente la si raggiunge all'interno del testo. Viceversa, premendo il tasto ALTERNATE e cliccando sopra una parola, quest'ultima viene inserita in un apposito file Indice, che può essere consultato in un secondo momento con l'opzione VEDI INDICE.

E' un'opzione utile qualora si voglia, per esempio, fare un indice analitico dei nomi. Qualora si apra o si stampi un file Indice, viene visualizzato anche il numero di pagina relativo ad ogni parola inserita (Fig.9.).

Come già detto, l'opzione MEMO permette di assegnare alcune note di commento al file di testo su cui stiamo lavorando, tipicamente qualcosa che ne costituisca un rapido sunto. Nel Selettore File, quando si seleziona l'icona del libro si accede proprio a questa informazione.

La funzione MAIL MERGE meriterebbe una recensione a sé stante, tanto è potente, soprattutto in accoppiata con il programma Azteca, software di database–archiviazione che viene fornito insieme al *Redattore*.

Basti dire che permette di intestare lo stesso documento a diverse persone senza dover riscrivere ogni volta l'intestazione e che questi dati vengono tratti automaticamente da un file che avremo preventivamente creato con Azteca, programma d'archiviazione anch'esso presente nel pacchetto Atari 1040STE Extra.

L'opzione SILLABAZIONE gestisce la sillabazione automatica italiana, che può avvenire nel corso della stesura o alla fine del lavoro.

E' possibile anche impostare dei parametri che si adattano al francese e all'inglese.

Il menù Grafica

```
Layout pagina...          ^L
Previsualizzazione        ^@
Processore di idee
----------------------------
Inserisci immagine        ^I
Cancella immagine
Modifica immagine         ^%
Immagini mancanti
----------------------------
Inserisci formula         ^F
Crea formula              ^Z
Cancella formula
Modifica formula          ^^
```

L'opzione LAYOUT PAGINA permette di visualizzare un modello di pagina e di stabilire con esattezza le sue dimensioni, le dimensioni del testo principale e delle intestazioni in alto e in basso (Fig.10.).

PREVISUALIZZAZIONE ci mostra l'intero documento in riduzione (Fig.11.). La previsualizzazione è velocissima (fate tutti i paragoni che desiderate!) e, in più, basta cliccare su un punto della pagina previsualizzata per ritrovarsi in mezzo al testo.

INSERISCI IMMAGINE permette di inserire all'interno del testo un'immagine sia in formato bit–mapped, sia vettoriale (Fig.12.).

Potrete, per esempio, caricare un'immagine creata con Pop Art, il programma di grafica del pacchetto STE Extra.

Con l'opzione MODIFICA IMMAGINE è possibile selezionare con precisione porzioni di immagini ed effettuare ingrandimenti e riduzioni.

Infine, INSERISCI FORMULA permette l'inserimento di formule matematiche create con il programma Sigma, potentissimo editor di formule matematiche che meriterebbe anch'esso una recensione a parte (Fig.13.). Qualora Sigma sia caricato insieme al Redattore (e ciò si può fare all'atto della configurazione iniziale), si possono creare formule direttamente all'interno di *Redattore*. Per compiere questa operazione è però necessario più di 1 Mega di RAM.

Per stampare grafica e formule è necessario utilizzare il programma STAMPA3.PRG, a cui, come si è detto, si può accedere direttamente dall'interno di Redattore.

Menù Dizionario

L'ultimo menù fara la gioia di molti traduttori. Nel programma è presente un ampio dizionario francese consultabile in linea e dotato di correzione automatica.

Ciò significa che, dopo aver scritto un testo in francese, si può chiedere al Redattore di correggere gli errori di ortografia, che in francese sono frequentissimi a causa della quantità sconfinata e disperante di accenti. E' possibile anche avere la coniugazione di moltissimi verbi francesi. E' disponibile, naturalmente, anche un dizionario italiano con verifica ortografica e, in una prossima versione, un dizionario dei sinonimi e contrari. Quest'ultimo sarà probabilmente commercializzato a parte.

Potremmo parlare ancora a lungo del Redattore. Potremmo parlare dei programmi di utilità che vengono forniti gratuitamente con il programma e che sono (memoria permettendo) consultabili direttamente all'interno del Redattore. Ci limitiamo a citarli: un programma che ricerca qualsiasi parola o testo all'interno di qualsiasi file sperduto nei vostri dischetti o hard disks; un programma per creare nuovi font e caratteri dotato di opzioni raffinatissime, i già citati Aztheque e Sigma ed altri ancora. Per concludere, è sufficiente dire questo: la sola presenza di questo splendido programma giustifica l'acquisto di un Atari 1040STE. E dimostra, una volta per tutte, che lo standard STE è vivo e vegeto, ed è in grado di fornire risposte entusiasmanti alle esigenze di scrittura sia del professionista che dell'ufficio.

```
File  Gestione  Modelli  Stile  Blocco  Opzioni  Grafica  Diz.  Util.
                      A:\TESTI\REDACTE3.LIB
                 D:\ST_EXTRA\REDACTE3\RED.IND
RIGA:    1 R/P:  1/56  COL:   1 CARATT.:    837 |> 26/09/91  10:31:
          A:\TESTI\REDACTE3.LIB   26/09/91  10h 29

atari ___________________________________ 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8
documento _______________________________ 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
esempio _________________________________ 3, 4, 6, 7
file ____________________________________ 1, 3, 4, 5, 6, 7, 8
formule _________________________________ 2, 4, 5, 7
menù ____________________________________ 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
note ____________________________________ 1, 2, 3, 5, 7
numero __________________________________ 1, 2, 4, 6, 7
opzione _________________________________ 1, 3, 4, 5, 6, 7
opzioni _________________________________ 1, 2, 3, 4, 6, 8
pagina __________________________________ 1, 2, 4, 5, 7
paragrafi _______________________________ 5, 6
parametro _______________________________ 2
parola __________________________________ 2, 4, 5, 6, 7, 8
```

Fig. 10. – Il file Indice, composto da sostantivi scelti dalla lista dalle occorrenze. Accanto ad essi il numero di pagina del testo in cui appaiono.

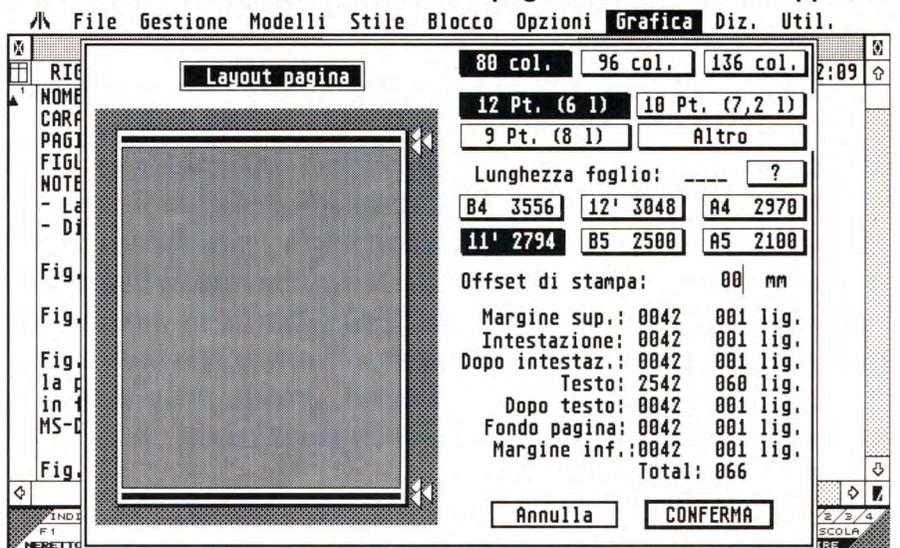
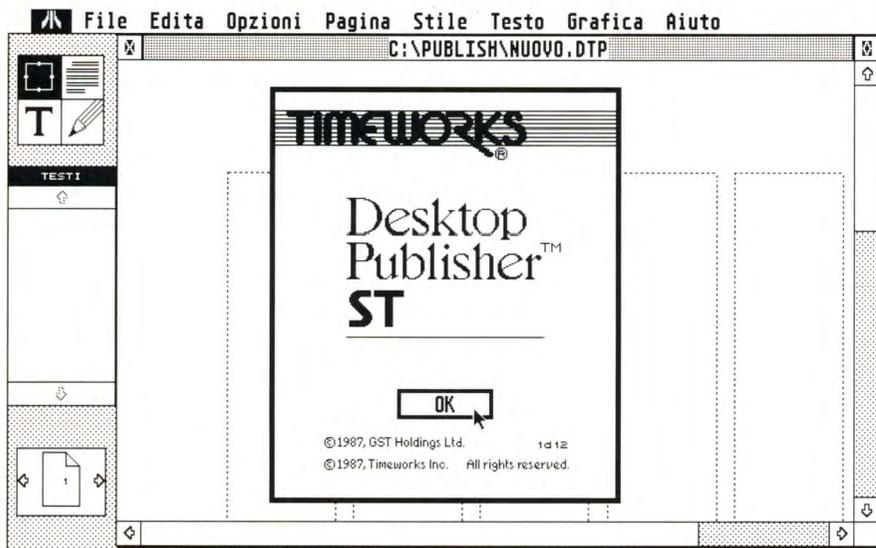



Fig. 11. – L'opzione LAYOUT (IMPAGINAZIONE). La parte in grigio rappresenta lo spazio in cui apparirà il testo, le due righe nere lo spazio in cui appariranno le intestazioni.

```
File  Gestione  Modelli  Stile  Blocco  Opzioni  Grafica  Diz.  Util.
                      A:\TESTI\REDACTE3.LIB
RIGA:   58 R/P: 58/60  COL:   1 CARATT.:  23505 |>  26/09/91  10:40:52

Fig. 13 - Sulla parte sinistra della pagina si notano alcuni dei
simboli che rappresentano diverse funzioni di arricchimento del
testo. Il primo simbolo sotto il «diamante» serve a selezionare un
testo coperto da quello attuale. Il numero indica la pagina in cui
ci troviamo. Il quadrato indica la presenza di una nota di
commento. Il quadrato tagliato in basso ci ricorda la presenza di
una nota a pié di pagina¹ (indicata anche dal numero progressivo
della nota in corrispondenza del testo). Il cubo tagliato in basso
indica una nota a fine documento¹ (anche qui c'è il numero
progressivo nel testo). La freccia indica un segnalino di
riferimento.
```

Fig. 13. - Sulla parte sinistra della pagina si notano alcuni dei simboli che rappresentano diverse funzioni di arricchimento del testo. Il primo simbolo sotto il «diamante» serve a selezionare un testo coperto da quello attuale. Il numero indica la pagina in cui ci troviamo. Il quadrato indica la presenza di una nota di commento. Il quadrato tagliato in basso ci ricorda la presenza di una nota a pié di pagina (indic cata an-ch dal numero progressivo della nota in corrispond denza del tes sto). Il cubo tagliato in basso indica una nota a fin ne document to (anche qui c'è il numero progressivo nel testo). La freccia indica un segnalino di riferimento.

Fig. 12. L'opzione PREVISUALIZZAZIONE mostra il testo esattamente come apparirà nella stampa.

Timeworks Desktop Publisher La casa editrice domestica

Il sottotitolo può sembrare esageratamente ambizioso e voi vi chiederete: «Possibile che questo programma mi permetta di realizzare documenti, pubblicazioni e, perché no, libri tra le mura domestiche?» D'altra parte alcuni potrebbero anche obiettare: «A che mi serve una casa editrice in casa mia, dato che faccio l'impiegato e non solo non scriverò mai libri, ma neppure li leggo?». Invece, questo programma, per la sua semplicità di utilizzo e per le prestazioni, risulterà veramente utile a tutti.

Quattro ipotesi realistiche

Immaginate che il vostro capoufficio vi abbia incaricato in tutta fretta di stendere una relazione da presentare al direttore entro la mattina seguente. Sono le 17,30. Certo, il vostro capoufficio è un pazzo irresponsabile, ma questo lo sapevate già, e resta il fatto che domani alle 9, nello studio megagalattico del Grande Capo, verrà discussa la vostra relazione. Che fare? A casa, invece di spaparanzarvi in poltrona, dovrete dedicare la serata a stendere la relazione. Ma ecco che giunge in aiuto il vostro fidato Atari 1040STE. Per ordinare e memorizzare velocemente le idee vi verrà in aiuto il veloce Redattore, di cui si parla ampiamente in un'altra parte di questa pubblicazione. Però, dato che siete seri e anche un po' pignoli, vi secca mostrare al Grande Capo una pagina mancante dei grafici e delle statistiche e non impaginata secondo le direttive aziendali. Per questo c'è Timeworks Desktop Publisher.

Immaginate ora di dover organizzare una festa nella vostra casa di campagna e di dover invitare tutti i vostri amici e conoscenti: cinquanta persone circa. Cinquanta telefonate in tutta Italia sono decisamente troppo onerose. Meglio un bel biglietto da inviare per posta, che contenga anche la mappa della località in cui vi ritroverete. Come fare per produrre un biglietto gradevole e graficamente accettabile? Anche per questo c'è Timeworks Desktop Publisher.

Ancora, immaginate di essere titolari di uno studio di registrazione, e di voler pubblicizzare la vostra attività nel quartiere senza spendere centinaia di migliaia di lire in tipografia. Anche in questo caso, ecco Timeworks Desktop Publisher, che vi permette di produrre un depliant con testo e immagini in cui potrete magnificare la vostra abilità musicale e le prestazioni della vostra console di missaggio.

Infine, immaginate di essere un insegnante delle scuole pubbliche alla prese con il giornalino di classe e con i budget miserrimi dell'amministrazione scolastica. Senza dover ricorrere agli orrendi ciclostilati battuti a macchina, Timeworks risolve entrambi i problemi.

Come avrete ormai capito, Timeworks vi dà l'opportunità di utilizzare l'Atari come una postazione semi-professionale di editoria elettronica, esattamente come lavorano ormai da anni tutte le case editrici, dalle maggiori alle più piccole. Per editoria elettronica si intende la possibilità di unire testo e immagini in un unico documento, elaborandoli e impaginandoli in modo da renderli il più possibile gradevoli e accattivanti alla lettura, ed infine di stamparli in quantità variabili.

In genere un programma di Desk Top Publishing ha la funzione di riunire in un insieme coerente i diversi elementi che concorrono a formare una pubblicazione. Questi elementi, di solito, vengono creati precedentemente con programmi dedicati. Per i testi potrete usare il già citato Redattore (ricordandovi di salvare il documento in un formato che viene letto da Timeworks: il formato 1st Word Plus, per esempio). Per le immagini potrete usare il programma di grafica Pop Art, anch'esso inserito nel pacchetto STE Extra. Potrete inserire anche grafici ottenuti con programmi di foglio elettronico come K Spread oppure elenchi di dati tratti da archivi creati con Superbase Personal. Di tutti questi programmi potete avere notizie in questo stesso fascicolo. Volendo, comunque, potreste stendere il testo anche all'interno di Timeworks (che

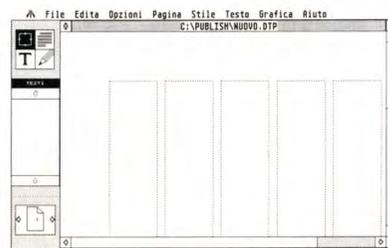



Fig.2. - La schermata di lavoro di Timeworks. Si notano le guide per la creazione delle colonne di testo.

però non offre tutte le potenti opzioni di un programma di videoscrittura).

Comunque sia, Timeworks permette di sfruttare al massimo il vostro estro e il vostro Atari e con esso creare giornalini, depliant illustrativi, fatture, cataloghi, presentazioni di prodotti, bollettini tecnici, manuali e altro ancora.

Carichiamo il programma

La confezione del programma consiste in un robusto volume di plastica al cui interno sono contenuti i cinque dischetti del programma e un manuale in italiano. Un plauso va fatto agli estensori del manuale, che è ben fatto ed è dotato di indice analitico, guida di riferimento rapido e glossario, indispensabili quando ci troviamo di fronte ad una difficoltà improvvisa nel bel mezzo del lavoro.

Inseriamo dunque il disco 1 nel drive dell'Atari e facciamo un doppio clic sul programma INSTALL.APP. Appare una schermata che ci chiede informazioni sulla nostra configurazione: il tipo di computer, di stampante, di monitor e la presenza o meno di un disco rigido. Dopo aver risposto a queste semplici domande il programma si installa automaticamente: noi dovremo solo esaudire le richieste che ci vengono via via poste, come per esempio inserire dei dischetti nuovi (che avremo precedentemente formattato!). L'installazione su dischetto prende circa quaranta minuti, quella su hard disk circa venti.

Vi ricordiamo che per far funzionare Timeworks è necessario che all'accensione del computer venga caricato automaticamente il programma GDOS.PRG. Ciò avviene qualora nel dischetto di caricamento (quello che si mette nel drive al momento dell'accensione) sia posto un folder denominato AUTO contenente appunto il file GDOS.PRG. Il folder AUTO viene creato automaticamente dal programa di installazione, ma è importante che voi sappiate della sua esistenza in quanto, ogni volta che vorrete usare Timeworks, dovrete riaccendere il computer inserendo il dischetto di caricamento al fine di ricaricare il GDOS. Vi accorgerete anche che il GDOS rallenta leggermente le operazioni del computer. Qualora vogliate usare un altro programma, sta a voi decidere se toglierlo o lasciarlo.

Prima di usare per la prima volta Timeworks è necessario «scalare» i fonts del video e della stampante in relazione alla configurazione da voi posseduta. Ciò per mezzo del programma FONTWID.APP. Anche questa operazione è comunque guidata dal programma di installazione.

Infine potrete finalmente fare un doppio clic sul programma PUBLISH.APP, ed ecco che dopo alcuni secondi apparirà la prima schermata di lavoro.

Oltre ai menù a discesa, posti come al solito nella parte alta dello schermo, l'ambiente di lavoro può considerarsi diviso in due sezioni: a sinistra gli strumenti di lavoro, a destra la pagina su cui si opera. Osserviamo il tutto più da vicino.

Gli strumenti di lavoro: i «modi» operativi

I quattro quadrati posti nell'estremità più alta corrispondono a quattro diversi modi operativi.
Selezionando il primo modo si può operare sui Riquadri, le cornici poste nella pagina di lavoro all'interno delle quali porremo testi o immagini. Questi riquadri vengono creati con il trascinamento del mouse.

Il secondo modo interviene sui Paragrafi. In questa sede, per paragrafo si intende una o più righe che terminano con una andata a capo. Si tratta di una serie di opzioni molto interessanti perché permettono di assegnare ad ogni paragrafo uno stile diverso, cioè un insieme di caratteristiche tipografiche richiamabili con facilità ogni volta che sono necessarie: il tipo di font, la grandezza del corpo del carattere, la sillabazione per l'andata a capo e l'allineamento. Potremo fare in modo che, per esempio, il titolo abbia caratteristiche stilistiche diverse dai sottotitoli, oppure dalle note, dalle didascalie o dal testo normale. I diversi stili vengono elencati nel rettangolo posto più in basso, detto Repertorio, ed è sufficiente selezionarne uno per vederlo applicato alla porzione di testo che avremo preventivamente selezionato con il mouse.

Il terzo modo, rappresentato da una grande T, è il modo Testo.

Permette di inserire del testo, lavorando come in un normale programma di videoscrittura. Serve soprattutto per fare piccole correzioni all'interno della nostra pagina oppure per aggiungere un titolo. Come si è già detto, per scrivere un lungo testo è più conveniente lavorare con un programma di videoscrittura e, successivamente, importare il testo in Timeworks.

A proposito, per importare un testo bisogna selezionare il riquadro all'interno del quale vogliamo che avvenga l'inserimento, quindi scegliere l'opzione IMPORTA TESTO del menù File.

Facendo ciò si apre una finestra che ci chiede il formato del testo da importare. I formati accettati sono ASCII, 1st Word Plus (equivalente a Redattore) WordWriter ST ma anche Wordstar e Word Per-

Fig. 3. - Il box di definizione delle guide.

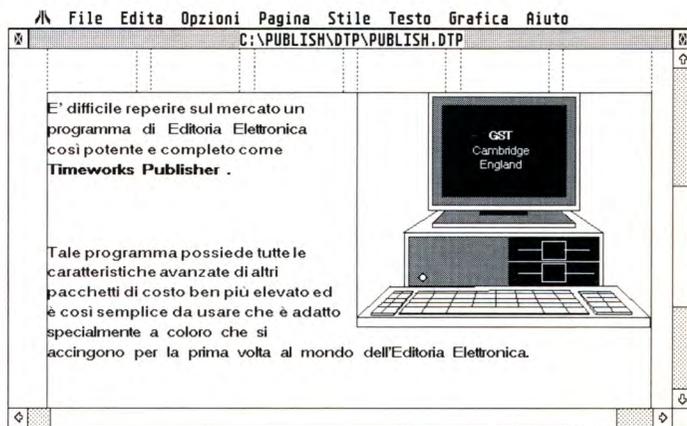



Fig. 4. - Una pagina di documento.

fect, diffusi nel mondo MS-DOS. Dopo aver dato l'O.K., il testo verrà importato direttamente nel riquadro precedentemente selezionato.

Quasi la stessa cosa avviene con le immagini. Qui dovremo selezionare l'opzione IMPORTA IMMAGINE e in questo caso i formati accettati sono Degas, Neochrome, Easy Draw, GEM Paint e GEM Draw.

Infine, l'ultimo modo è quello relativo alla Primitive grafiche, che permette di intervenire sulle immagini con i tipici strumenti del grafico: matita, gomma, retini, o addirittura di disegnare vere e proprie immagini da inserire nei nostri testi. Anche qui vale il discorso del testo: per disegnare vi conviene rivolgervi a programmi dedicati dato che le primitive grafiche fornite in Timeworks sono abbastanza rudimentali. Ciò non toglie che sia possibile creare originali cornici e simpatici retini di riempimento.

Il Repertorio, che come abbiamo detto è il rettangolo che si trova sotto i quattro quadratini rappresentanti i modi, mostra di volta in volta le opzioni disponibili. Per esempio, quando siamo in modo Testo, visualizza l'elenco degli attributi del testo (grassetto, corsivo, sottolineato, eccetera). Facendo clic su uno di essi, la porzione di testo selezionata assume quell'attributo. Anche testi e immagini importate possono essere conservate nel Repertorio e richiamate in una cornice di testo con un doppio clic.

Infine, nella parte più bassa, è rappresentato l'icona pagina, che rappresenta la pagina su cui si sta lavorando, con relativo numero. Cliccando sulle frecce ci si sposta attraverso le diverse pagine del nostro documento.

La pagina di lavoro

La pagina di lavoro, posta sulla destra dello schermo, può essere ingrandita e rimpicciolita in diversi formati, in modo da averne una visione completa oppure ridotta ad un solo particolare. Lo zoom è selezionabile nel menù Pagina.

All'apertura del programma, questa pagina mostra al suo interno alcuni rettangoli formati da linee tratteggiate. Questi rettangoli sono le guide colonna, che agevolano la creazione dei riquadri in cui inserire testi e immagini. Esse possono essere dimensionate a piacere grazie all'opzione MODIFICA GUIDE del menù Opzioni (Fig.3). Per creare un riquadro si posiziona la freccia del mouse su un vertice della guida colonna, quindi si preme il tasto sinistro e si trascina il puntatore fino alla posizione voluta.

```
Carica...
Salva                   ⊠S
Salva come...
Salva foglio stile...
Abbandona modifiche
------------------------
Nuovo...
Cancella...
------------------------
Importa testo...
Importa immagine...
------------------------
Stampa...               ⊠P
Stato...
Esci...                 ⊠Q
```

```
Mostra strumenti        ⊠H
------------------------
Mostra righelli
Spaziatura righelli...
------------------------
Bordo di riquadro...
Retino di riquadro...
Defletti testo...
Ampiezza/posizione...
------------------------
Mostra guide
Modifica guide...
Guide attivate
------------------------
Nascondi immagini
```

```
Corpo/fonte...
------------------
Normale         ⊠N
Grassetto       ⊠B
Sottolineato    ⊠U
Corsivo         ⊠I
Leggero         ⊠L
Contornato      ⊠O
Bianco          ⊠W
Esponente       ⊠+
Deponente       ⊠-
```

```
Taglia   ⊠X
Copia    ⊠C
Incolla  ⊠V
```

```
Mezza pagina       ⊠0
Pagina normale     ⊠1
Doppia grandezza   ⊠2
Tutta pagina       ⊠3
Due pagine         ⊠4
---------------------
Metti davanti      ⊠5
Metti dietro       ⊠6
---------------------
Aggiungi pagina
Inserisci pagina
Cancella pagina
---------------------
Vai a pagina...    ⊠G
```

```
Documenti
Strumenti grafici
Riquadri
Tastiera
Pagine
Stili paragrafo
Immagini
Fogli stile
Testo
```

```
Stile linea...
Stile retino...
-------------------
Scala immagine...
Ritaglia immagine
Edita immagine
-------------------
Mostra la griglia
Griglia attivata
```

```
Cerca...                   ⊠F
Cerca/sostituisci...       ⊠R
Cerca ancora               ⊠A
-----------------------------
Sillabazione manuale       ^-
-----------------------------
Stile paragrafo...
Crenatura...               ⊠K
-----------------------------
Testate/Note...
Testata a questa pagina
Nota a questa pagina
```

Fig. 5. - I menù di Timeworks

Guide e riquadri sono solo elementi di riferimento: al momento della stampa non risulteranno sulla carta, a meno che non lo si voglia.

E' possibile copiare o spostare i riquadri utilizzando le opzioni COPIA e INCOLLA del menù Edita. E' possibile anche intervenire successivamente sulle dimensioni del riquadro, puntando il mouse su uno dei vertici e trascinandolo in un'altra posizione o cliccando due volte su di esso e modificando i dati che appaiono sullo schermo. Infine, dopo aver creato un modello di pagina dotato di tutti i riquadri necessari, è possibile memorizzare su dischetto il formato standard e richiamarlo quando sia necessario, oppure renderlo attivo in tutte le pagine che seguiranno. Ciò è indispensabile per ottenere un'impostazione grafica coerente all'interno della stessa pubblicazione.

I menù

Potete vedere l'elenco completo dei menù in figura 5.

Il menù File permette di caricare pubblicazioni già redatte (CARICA), salvare il lavoro appena svolto (SALVA), salvare una pagina come modello da riutilizzare in altre occasioni (SALVA FOGLIO STILE), creare pagine vuote su cui realizzare una nuova pubblicazione (NUOVO), importare testi e immagini creati con altri programmi (IMPORTA TESTO e IMPORTA IMMAGINE), stampare su carta (STAMPA), conoscere la situazione della memoria (STATO) e uscire dal programma (ESCI).

Il menù Edita permette di operare operazioni di spostamento (SPOSTA) o copia (COPIA) di elementi tipografici.

Il menù Opzioni presenta diverse funzioni interessanti. MOSTRA STRUMENTI allarga la pagina di lavoro fino a coprire gli strumenti,in modo da guadagnare spazio per la visualizzazione.

MOSTRA RIGHELLI permette di avere punti di riferimento in centimetri, pollici e punti pica in base alla scelta compiuta in SPAZIATURA RIGHELLI.

L'opzione DEFLETTI TESTO è importante quando si inserisce un'immagine: fa sì che il testo «scorra» lungo l'immagine senza perdere alcuna parola. AMPIEZZA/POSIZIONE interviene sulle dimensioni dei riquadri.

Le guide possono essere mostrate o nascoste (MOSTRA GUIDE), dimensionate (MODIFICA GUIDE), rese «magnetiche» ovvero capaci di guidare la creazione di un riquadro (GUIDE ATTIVE).

L'opzione pagina è intuitiva. L'unica spiegazione può riguardare le opzioni METTI AVANTI e METTI DIETRO, che servono a scoprire elementi tipografici che sono stati temporaneamente coperti da altri elementi.

Il menù Stile ci dà l'occasione di parlare dei font di Timeworks.

I font presenti nel pacchetto sono cinque, tutti molto belli, in particolare quelli che userete di più: gli Swiss e i Dutch. Tutti sono disponibili in molti corpi, cioè differenti dimensioni: da 7 a 72 punti tipografici, il che vi permetterà di inserire sia clausole contrattuali quasi invisibili, sia titoli a caratteri cubitali. I font si selezionano con l'opzione CORPO/FONTE.

Il menù Testo compie alcune operazioni simili a quelle presenti in programmi di videoscrittura: RICERCA e RICERCA/SOSTITUISCI, SILLABAZIONE, note e intestazioni. Interessante è l'opzione CRENATURA, che permette di dosare al millimetro la distanza tra lettera e lettera, caratteristica molto importante in alcuni casi in cui i risultati ottenuti dall'allineamento automatico non siano soddisfacenti.

Il menù Grafica gestisce le immagini e permette di lavorare graficamente. E' possibile scegliere il tipo di linea per i riquadri (STILE LINEA) e il tipo di retinatura (STILE RETINO); è possibile riscalare le immagini, che talvolta, dopo l'importazione, risultano deformate a causa di un diverso formato d'origine (SCALA IMMAGINE). Si può anche ritagliare solo una porzione dell'immagine (RITAGLIA IMMAGINE) e intervenire su di essa (EDITA IMMAGINE).

Infine vogliamo sottolineare la presenza del menù Aiuto, col quale si ottengono rapidamente le informazioni principali senza dover consultare il manuale.

Per concludere, c'è da ricordare che esiste una versione di Timeworks anche per MS–DOS. Ciò è importante in quanto permette di scambiare i files tra i due diversi sistemi operativi. Inoltre non si può dimenticare la possibilità di salvare i files in formato Postscript: in tal modo un utente Atari può portare i propri files nei cosiddetti service di fotocomposizione (ne esistono centinaia in Italia) e ottenere una stampa di elevatissima qualità, anche a 2500 punti per pollice. Grazie a questa possibilità, Timeworks dimostra di essere un pacchetto versatile, che coniuga una notevole facilità d'uso a prerogative autenticamente professionali.

Timeworks Publisher Test

• Fonti e dimensioni corpi

Swiss	7	10	14	18	20	28	36
Dutch	7	10	14	18	20	28	36
Rockface	7	10	14	18	20	28	36
DRURY LANE	7	10	14	18	20	28	36
Bullets	•	•	•	•	•	•	•

• Retini di riempimento

Fig. 6. - I fonts e i retini di riempimento.

K-Spread 4

Il foglio elettronico

Il pacchetto ST^E EXTRA vi offre anche uno spreadsheet di grande qualità con cui potrete risolvere la maggior parte dei vostri problemi di calcolo.

Se il computer è ormai indispensabile là dove si tratta di eseguire sequenze di calcoli, non si può certo affermare che tutti gli utenti di un PC siano esperti programmatori capaci di utilizzare i linguaggi standard (Basic, C, Pascal ecc.) per creare anche delle semplicissime sequenze di calcoli. Per fortuna, il mondo dell'informatica ha partorito quelli che in gergo si chiamano "spreadsheet", o, più italianamente, fogli o tabelloni elettronici.

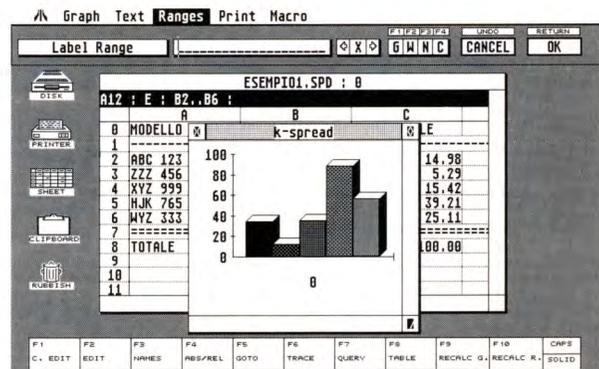
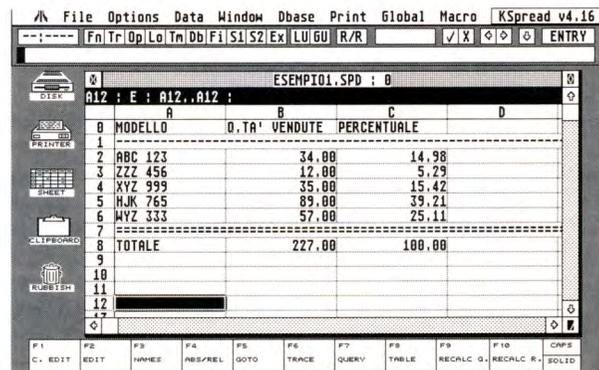
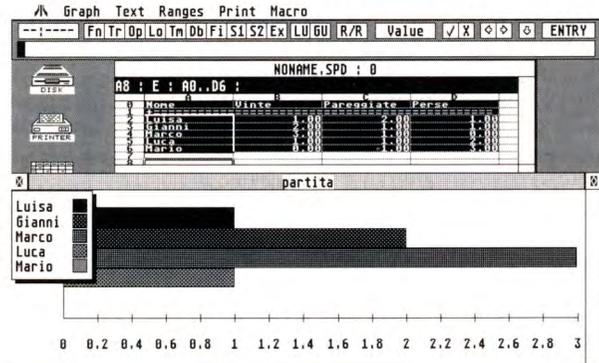
L'idea, concettualmente, è molto semplice e al tempo stesso molto potente: si tratta di un software concepito in forma di tabella composta da diverse caselle denominate "celle" in cui è possibile immettere testi, numeri o formule.

La prerogativa principale dello spreadsheet è che una volta impostati i valori numerici con le relative operazioni da effettuare, il calcolo dei risultati sarà effettuato automaticamente. Un'ulteriore e più originale prerogativa è che modificando in un secondo tempo il valore o l'operazione contenuta in una cella, il calcolo del risultato finale è immediato. Lo spreadsheet diventa quindi un potente strumento di pianificazione aziendale e progettuale perché consente di verificare istantaneamente i risultati delle diverse ipotesi che si possono fare. Giusto per citare qualche esempio, con un foglio elettronico potrete creare facilmente uno schema per la divisione delle spese condominiali, una gestione del vostro conto corrente, una fattura di vendita oppure un piano di costi per la ristrutturazione di un rustico.

A chi già si intende di questo genere di programmi, farà piacere sapere che K-Spread 4 è uno dei migliori spreadsheet per Atari e, tra l'altro, può caricare e salvare i file in formato WKS e WK1, tipici del famoso programma Lotus. Inoltre K–Spread 4 supporta il formato DIF (Data Interchange Format) che viene utilizzato in molti pacchetti per ufficio, come pure il formato ASCII.

Le funzioni disponibili in K-Spread 4 sono davvero molte: oltre ai soliti operatori aritmetici e alle funzioni matematiche classiche potete trovare funzioni statistiche e funzioni finanziarie, nonché delle utilissime funzioni di conversione tra diverse unità di misura e funzioni che operano sulle stringhe e su valori temporali quali date e orari.

Come è lecito attendersi da un foglio elettronico evoluto, anche K-Spread 4 contiene al suo interno un database semplificato con cui è possibile gestire una grande mole di dati. Altrettanto ovvia, per un software di questo livello, è la disponibilità di macroistruzioni (macro) che oltre a velocizzare le operazioni ripetitive consentono una sorta di programmabilità di basso livello.

Tra le altre prestazioni di K-Spread 4, ricordiamo la possibilità di tenere aperti contemporaneamente più fogli o più finestre dello stesso foglio (utile per avere sotto controllo zone del foglio distanti tra di loro) e l'implementazione di numerosi tipi di grafico (a torta, a istogrammi ecc.) che rendono indubbiamente più versatile e professionale questo pacchetto.

Dal programma è possibile pilotare praticamente qualsiasi stampante grafica, grazie al software di configurazione incluso nel pacchetto. Il tutto viene valorizzato da un ottimo manuale in italiano, preciso e completo. Infine, viene anche fornito un dischetto contenente il GDOS, un'estensione del sistema operativo che comporta alcuni vantaggi quali fonti di diversa forma e grandezza, driver per diversi dispositivi e formati grafici standard.

Superbase Personal
Il potente archivio informatico

Questo programma vi permette di creare archivi di ogni tipo: dai libri conservati nella vostra biblioteca fino ai francobolli della vostra amata raccolta. Questo articolo, oltre a spiegarvi le possibilità offerte dal programma, vi accompagna tra i segreti dei database.

Che cosa è un database

E' difficile trovare una traduzione appropriata del termine anglosassone database. A volte si risolve il problema traducendo letteralmente con «base di dati», vocabolo che trova una certa diffusione tra gli operatori del settore ma che è poco intelleggibile per il profano. «Base di dati» sta per «insieme di dati essenziali», utili per reperire le informazioni in modo rapido ed efficente. In italiano i database vengono altrimenti detti «programmi d'archiviazione». Infatti, scopo principale di un database è permettere l'ordinamento sistematico dei dati in un archivio informatico ed il loro reperimento attraverso chiavi di ricerca diversificate. In parole povere, ciò significa che è possibile creare un elenco dettagliato, per esempio, dei vostri dischi, inserendo tutti i dati che possono essere utili per una ricerca a posteriori (nome, interprete, data di uscita, genere, casa discografica, strumenti utilizzati eccetera).

In seguito, dopo aver inserito tutti i dati della vostra discoteca, basterà immettere una chiave di ricerca relativa al genere (per esempio, la parola «rock progressivo») per avere l'elenco di tutti i dischi di quello specifico genere musicale, oppure una chiave di ricerca relativa all'interprete (per esempio «Guns'n'Roses») per avere la lista di tutti i dischi dello scatenato gruppo rock americano. Ovviamente, potete decidere di creare numerosi archivi informatici: dischi, libri, articoli di riviste, indirizzi, clienti eccetera. Facendo ciò vi avvicinerete all'utilizzo che dei database vengono fatti nelle grande aziende, dove si conservano immensi indirizzari, elenchi di clienti e dei dipendenti, liste dettagliate di componenti di aereoplano e così via.

Un esempio

Ma introduciamoci all'interno di un database. Facciamo l'esempio più semplice. Immaginiamo di dover creare un archivio contenente gli indirizzi di tutti i nostri parenti e conoscenti. Si tenga presente che il principio con cui si costruisce un archivio di questo tipo può essere esteso a qualsiasi altro insieme di dati.

Sulla nostra agendina, ad ogni nominativo dell'indirizzario corrisponde un certo numero di dati: nome, cognome, via, CAP, città, nazione, prefisso telefonico, numero telefonico. Sono questi i dati che dovremo inserire nel personal computer.

Informaticamente parlando, ogni nominativo con tutti i suoi dati costituisce un record. Ogni dato viene detto campo (in inglese field). Un record è dunque composto da diversi campi: il record relativo al signor Rossi è composto dai campi Aldo, Rossi, Via della Senna 15, 16128, Genova, Italia, 010, 596856. Ecco come si presenterà il record:

Nome: Aldo
Cognome: Rossi
Via: Via della Senna 15
CAP: 16128
Città: Genova
Nazione: Italia
Prefisso: 010
Telefono: 596856

Allo stesso modo potremo inserire tutti gli altri nominativi.

Compiuta questa operazione, possiamo realizzare la prima ricerca, altrimenti detta interrogazione. Basterà inserire, in corrispondenza del campo «Città», il nome di un città, per esempio Genova, ed il database ci mostrerà tutti gli indirizzi di parenti e conoscenti abitanti a Genova. Tra essi, naturalmente, ci sarà anche Aldo Rossi.

Il database ci permette di fare una cosa che la vostra agendina, per quanto le siate affezionati, non farà mai: in fase di progettazione dell'archivio possiamo inserire un campo che potremmo chiamare, per esempio, «Note». In corrispondenza di questo campo indicheremo per ogni nominativo se si tratta di un amico o di un parente. In questo modo, inserendo la chiave di ricerca «amico», avremo immediatamente l'elenco di tutti gli amici, ben separati dai parenti.

Alcune cose da sapere

Bisogna dire che, rispetto ad altri programmi molto diffusi su personal computer come i wordprocessor o i fogli elettronici, i database richiedono un maggior tempo di apprendimento, Ciò accade fondamentalmente per due motivi. Innanzitutto è necessaria un po' di pratica per comprendere i principi posti alla base della creazione di un archivio. Questa è la fase più delicata e va pianificata molto bene a tavolino.

Inoltre bisogna conciliare il numero di dati in nostro possesso con le nostre effettive necessità. Da una parte, il rischio è quello di dimenticare di inserire un campo che risulterà indispensabile nel momento della ricerca, Se, per esempio, creando un archivio di libri dimentichiamo di inserire anche il campo relativo all'argomento trattato, l'archivio risulterà quasi inutile. Infatti, scopo di un archivio bibliografico è quasi sempre quello di poter ricercare i libri in base all'argomento.

Ricordate che non in tutti i database è possibile modificare un archivio già creato (non è il caso di Superbase Personal, dove è possibile intervenire a posteriori sulla struttura dell'archivio, seppur con qualche limitazione).

D'altro lato, l'inserimento di troppi campi compromette la velocità operativa del programma. Per esempio, pretendere di inserire nel nostro archivio discografico anche il nome dei singoli brani presenti negli LP, benché possa risultare molto utile, appesantisce in tal modo l'archivio da comprometterne l'utilità; i tempi di ricerca dei dati risultano così rallentati che a questo punto conviene andarsi a cercare il disco nello scaffale e leggerne il contenuto sulla copertina. Questo è un inconveniente legato alla relativa potenza dei database creati per i personal

computer. I database creati per i mainframe delle grandi aziende permettono di inserire quantità di dati molto ampie senza compromettere in modo vistoso la velocità di ricerca.

Prima di passare alla descrizione di Superbase Personal, è necessario accennare anche al concetto di database relazionale, che ha ampliato a dismisura le opportunità offerte dall'archiviazione informatizzata. Con questo termine si indica la possibilità di collegare tra loro i campi appartenenti ad archivi diversi. Per esempio, è possibile collegare tra loro l'archivio discografico con l'archivio dei libri sul rock, mettendoli in relazione attraverso il campo «genere», presente in entrambi. Effettuando una ricerca relativa a questo campo potremo avere non solo tutti i dischi di un determinato genere musicale, ma anche tutti i libri che ne parlano. Tutto ciò, come potete immaginare, era impossibile da realizzare con vecchie schede e schedari.

Comunque, la creazione di un archivio relazionale deve essere pianificata ancora più accuratamente e necessita di una buona dimestichezza con i meccanismi dei database.

Superbase Personal da vicino

Dopo queste informazioni preliminari, si può passare ad analizzare da vicino Superbase Personal. Per far partire il programma è necessario fare un doppio clic con il mouse sull'icona SBIT.PRG. Dopo alcuni secondi appare la schermata iniziale.

Proviamo a vedere, passo per passo, le operazioni da compiere per la creazione e le consultazione di un archivio. Il menù a discesa con cui impostare l'archivio è il menù Progetto. Qui si sceglie l'opzione NUOVO FILE. Fatto ciò, ecco aprirsi una finestra di dialogo che chiede il nome da dare al nostro nuovo archivio.

Volendo creare un archivio di indirizzi, digiteremo il nome «INDIRIZZ». Subito dopo appare un'altra finestra che chiede una parola d'ordine. Se la inseriamo, ogni volta che si vorrà consultare l'archivio, sarà necessario immettere la parola chiave. Chi scrive vi consiglia di evitare di ricorrere alle parole chiave: si narra di immensi archivi perduti a causa di un'improvvisa amnesia dell'utilizzatore. Per non inserire la parola d'ordine, scegliete l'opzione «Annulla».

Fatto ciò, appare una finestra di dialogo più grande. Qui si imposta la struttura del vostro archivio di indirizzi, scegliendo i campi da utilizzare in ogni record.

All'altezza della parola «Campo» si inserisce il nome del primo campo: Nome. Poi è indispensabile scegliere la lunghezza del campo premendo sull'opzione Testo. In questo modo si può scegliere una lunghezza compresa tra 1 e 255 caratteri. Il consiglio è quello di economizzare al massimo la lunghezza del campo. Per esempio, per il CAP sarebbe inutile crearne uno più lungo di 7 caratteri. Dopo aver inserito il nome e la lunghezza del campo, non resta che premere su «Agg»: il nome del campo andrà a porsi nella tabella grande in alto e voi potrete procedere nell'inserimento di un nuovo campo. Alla fine, nella tabella grande verrà visualizzata l'intera struttura dell'archivio, con l'elenco dei campi e la loro lunghezza. A questo punto si può premere su OK. Un'altra finestra chiede quale campo deve essere preso in considerazione per l'«indicizzazione» dell'archivio, ovvero per l'ordinamento in ordine alfabetico dei dati. E' possibile scegliere più campi. Nel nostro caso sarà utile certamente avere il dati ordinati alfabeticamente rispetto al campo «cognome», ma potrebbe essere utile anche ordinarli alfabeticamente per città. Finalmente, dopo aver cliccato sull'ennesimo OK, si tornerà sulla finestra iniziale, dove farà bella mostra il primo record, vuoto.

Ora è possibile cominciare a trasferire i nominativi dall'agendina al database. Basta premere sui tasti ALT–N per inserire il primo nominativo, con tutti i dati ad esso relativi (Fig.1.).

Le operazioni con i dati archiviati

Dopo aver introdotto una decina di nominativi si può cominciare a fare qualche esperimento. Si osservi la banda posta sulla parte bassa dello schermo: ricorda molto da vicino i comandi di un registratore a cassetta. Le due frecce singole direzionate a sinistra e a destra permettono di far scorrere i record in avanti e indietro. Le doppie frecce permettono lo scorrimento veloce in entrambe le direzioni. I due pulsanti |‹– e –›| conducono rispettivamente all'inizio e alla fine dell'archivio. I primi due comandi a sinistra corrispondono alla Pausa e allo Stop delle operazioni precedenti. Con tutti questi comandi ci si sposta all'interno dell'archivio.

Il pulsante che rappresenta il punto interrogativo permette la prima, rudimentale forma di interrogazione. Premendo su di esso si apre una finestra nella quale

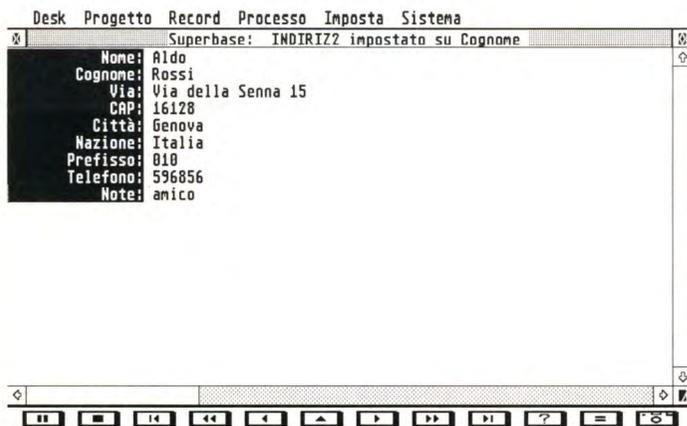



Fig. 1. - Il primo record di un archivio contiene indirizzi.

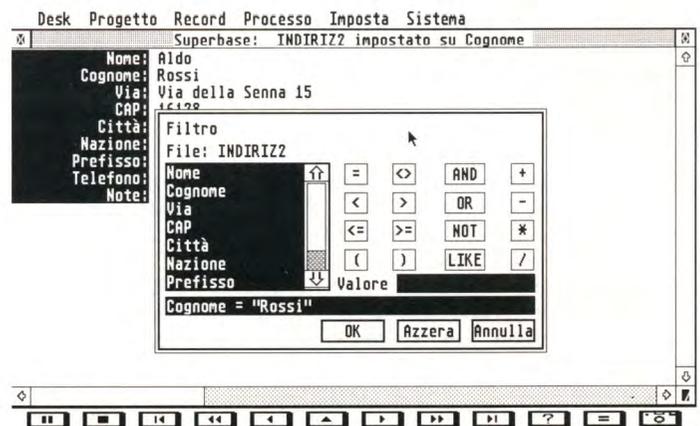



Fig. 2. - La finestra di filtro.

si inserirà la chiave di ricerca che interessa. E' una forma rudimentale di ricerca perché permette la ricerca solo nel campo che è stato scelto come indice. Nel nostro archivio di indirizzi sarà dunque una ricerca valida solo per il cognome, o qualora, abbiamo scelto un secondo indice, per città. Andrà bene per cercare l'indirizzo del signor Rossi o per vedere quanti conoscenti abbiamo a Bologna, ma non funzionerà per sapere quante persone che conosciamo vivono in Via Zara.

Per conoscere questo dato bisogna premere il pulsante che rappresenta un segno di uguale. Facendo ciò si apre una finestra di interrogazione, importantissima per Superbase (Fig.2.).

Letteralmente si chiama finestra di filtro, proprio perché «filtra» i dati in relazione alle chiavi di ricerca che vengono immesse. Per conoscere quante persone vivono in via Zara dovremo selezionare con il mouse il campo «Via», quindi premere il pulsante «=», digitare nella finestra «Valore» il nome «Via Zara» e dare un doppio OK. Fatto ciò, appariranno tutti i nominativi che vivono in Via Zara.

Il pulsante «=» fa sì che venga preso in considerazione solo l'inizio del campo e non tiene conto di ciò che segue. In alcuni casi, questo può essere un grave handicap. Allora si utilizza il pulsante LIKE, che considera anche solo frammenti del campo.

Questa ricerca maggiormente approfondita si paga con una minore velocità operativa.

La funzione RICERCA

L'opzione di filtro è ancora nulla in confronto alla funzione di ricerca più avanzata offerta da Superbase: l'opzione RICERCA del menù Processo (Fig.3.). Anche qui appare una finestra di filtro, ma molto più ricca di opzioni. Intanto permette subito di decidere se mostrare il risultato della ricerca sullo schermo, di stamparlo su carta o di salvarlo su disco in formato ASCII (STAMPA, DISCO o FILE).

Premendo sull'opzione CAMPI viene deciso quale campi mostrare sullo schermo. Per esempio, si può decidere di mostrare solo nomi, cognomi e città, evitando il resto.

L'opzione RELAZ. è dedicata soprattuto ai calcoli numerici e in questa sede non interessa.

L'opzione FILTRO è quella, importantissima, dove si imposta la chiave di ricerca, similmente all'opzione del pulsante che rappresenta un «uguale».

Infine ORDINA permette di decidere in base a quale campo ordinare alfabeticamente i dati. Scegliendo, per esempio, i campi Città e Cognome, avremmo i dati ordinati in ordine alfabetico per città, e, all'interno di ogni città, ordinati per cognome.

Dati, immagini e testi

Tornando alla banda in fondo allo schermo, l'ultimo pulsante rappresenta una macchina fotografica. E' questa l'opzione più originale di Superbase: poter assegnare ad ogni record anche un certo numero di immagini (Fig.4.) oppure uno o più testi in formato ASCII.

Questa opportunità deve però essere prevista in fase di progettazione dell'archivio. E' necessario che uno dei campi venga dedicato all'immagine o al testo. Per fare ciò, nella finestra iniziale di definizione del file (NUOVO FILE), uno dei campi dovrà avere l'attributo «Esterno». Durante l'inserimento dei dati, in corrispondenza del campo «esterno», si porrà il nome del file contenente l'immagine o il testo. In fase di consultazione, premendo sul pulsante della macchina fotografica, il programma andrà a cercare sul disco il file in questione, mostrandolo in una finestra. Pensate quanto può essere utile una funzione del genere per chi debba creare un archivio pittorico, oppure per chi debba assegnare alle schede di un archivio bibliografico un lungo commento relativo ad ogni libro.

I menù

In conclusione, diamo un'occhiata veloce ai menù del programma.

Il menù Progetto permette di compiere tutte le operazioni sugli archivi–file. Interessante l'opzione EDITA FILE, che agevola la parziale modifica dell'archivio anche dopo la sua creazione. E' possibile modificare la lunghezza dei campi od eliminarli, ma non è possibile mutarne la posizione.

Il menù Record permette di aggiungere nuovi record, cancellarli, modificarli e duplicarli. Quest'ultima opzione fa risparmiare molto tempo quando sia necessario introdurre record simili tra loro.

Il menù Processo è molto importante. Già abbiamo parlato dell'opzione RICERCA. Le opzioni AGGIORNA e CANCELLA compiono modifiche su parti selezionate dell'archivio. IMPORTA e ESPORTA permettono sia di inserire nell'archivio dati in formato ASCII

Fig. 3. - La finestra di filtro dell'opzione RICERCA.

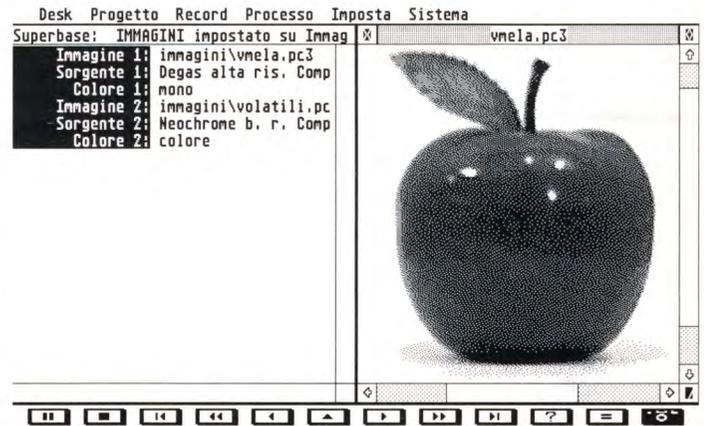
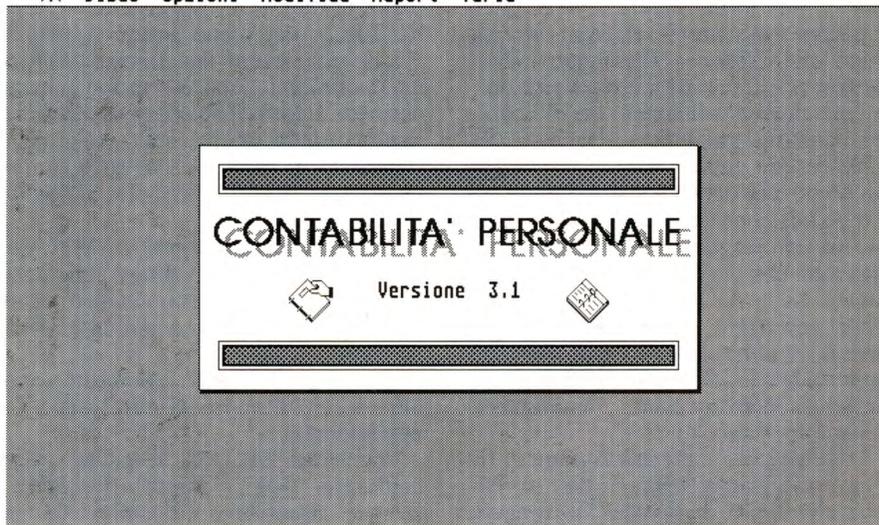



Fig. 4. - Con Superbase è possibile assegnare ad ogni record anche uno o più campi immagine.

tratti da altri programmi, sia di esportarli in altri ambienti operativi. Il menù Imposta permette di scegliere le modalità di visualizzazione dei record. TABELLA li mostra riga per riga in senso orizzontale. E' il modo di visualizzazione più rapido ma la visione è limitata alla porzione di schermo visibile. FOGLIO li mostra uno per uno e permette la modifica della loro posizione sullo schermo, in modo da ottenere un effetto visivo più efficace. Infine RECORD li mostra uno per uno: è un metodo più lento, ma agevola la visione di tutti i campi. Infine, il menù Sistema fornisce informazioni sullo stato del personal computer. STATO FILE dice quanti record sono presenti nell'archivio e riproduce la sua struttura, mentre STATO SISTEMA indica quanta memoria rimane ed elenca i dati di tutti gli archivi aperti.

Impressioni d'uso

Chi scrive ha avuto modo di usare per un certo periodo Superbase Personal. Le impressioni sono più che soddisfacenti. In qualche mese è stato creato un archivio di tutti gli articoli posseduti: circa 3000. Tanta fatica per l'inserimento è stata ripagata dalla soddisfazione di poter ritrovare qualsiasi articolo in pochi secondi inserendo come chiave di ricerca l'argomento di interesse, il nome dell'autore o la data di pubblicazione. La ricerca effettuata sul campo indicizzato è veramente immediata (qualche secondo). Viceversa, la ricerca all'interno di un campo non indicizzato è più lenta: si va dai due—tre secondi fino ai due o tre minuti. Dipende dalla grandezza dell'archivio ma, in tutti i casi, è certamente meglio delle polverose schede cartacee. Buon lavoro, dunque, con Superbase! ■

Contabilità Personale

Un mini commercialista in casa

Tra i tanti programmi adatti all'utente di personal computer non poteva mancare un software che permettesse di gestire rapidamente il budget famigliare, avere sott'occhio la situazione del conto corrente e poter controllare entrate e uscite mensili. E' quanto promette, e mantiene, Contabilità Personale.

Un programma dedicato alla gestione delle piccole spese familiari e al mantenimento del conto corrente non deve essere un programma complesso: deve agevolare l'inserimento veloce di dati e cifre senza costringere alla memorizzazione di complessi comandi e procedure. Per gestire ampi bilanci, grandi numeri e complesse statistiche esistono programmi molto più potenti, i cosiddetti fogli elettronici o spreadsheet, che però necessitano di pratica e competenza (K-Spread 4, uno dei programmi del pacchetto EXTRA, è uno di questi). Contabilità Personale rientra nella prima categoria: risponde alle primarie esigenze elementari di un budget familiare, è semplice da usare è permette di gestire entrate e uscite in modo rapido.

Con Contabilità Personale è possibile creare un gran numero di conto—archivi. In teoria, il loro numero potrebbe essere infinito, in quanto ogni conto—archivio viene memorizzato su dischetto. Per esempio, si può immaginare un conto—archivio per i diversi conti bancari di ogni membro della famiglia, uno riguardante le spese di vitto, un altro riguardante le spese per il divertimento, un altro infine per i guadagni relativi ad una certa attività saltuaria.

Naturalmente, in qualunque momento è possibile unire tra loro i diversi archivi, qualora sia necessaria una situazione generale delle finanze familiari.

Per creare un nuovo conto—archivio è necessario selezionare l'opzione CARICA/NUOVO del menù Disco. Compiuta questa operazione si apre una finestra, il cosiddetto Selettore File che si ritrova in moltissimi altri programmmi Atari.

In esso, all'altezza della dicitura «Selezione:», si pone il nome del futuro archivio. Fatto ciò, premendo su OK, si

apre una finestra che informa della nascita di un nuovo archivio vuoto, lungo zero bytes e con nessuna voce al suo interno. Volendo, si può decidere di riservare l'accesso a questo archivio solo ai conoscitori di una parola chiave.

Per inserire i primi dati è sufficiente selezionare l'opzione relativa alle entrate o alle uscite del menù Modifica. Come prima cosa viene chiesta la data d'inserimento, quindi si possono inserire i diversi dati: voce di spesa, descrizione e cifra.

Si può procedere in questo modo di giorno in giorno. L'opzione TOTALE ci permette di sapere in qualunque momento la situazione del conto–archivio su cui stiamo lavorando: è sufficiente indicare il giorno da cui si vuole venga calcolato il saldo. Per avere una visione più dettagliata basta selezionare una delle opzioni del menù Report. Tutti i dati possono essere mostrati sul video, stampati oppure memorizzati su un dischetto.

Infine, un cenno alla possibilità di avere informazioni senza consultare al programma, grazie alla succinta ma chiara funzione di AIUTO. ■

OPERA II Personal

Tentare la fortuna con l'ST^E

Diventare ricchi con un piccolo personal computer? Non vorremmo illudervi, ma potrete comunque andarci molto vicini grazie ad Opera Personal, programma capace di gestire i giochi a pronostico a più alto livello di monte premi: Totocalcio, Totip ed Enalotto.
Si tratta di un software che ha avuto fortuna in molte ricevitorie italiane: l'unica differenza rispetto alla versione professionale è l'impossibilità di stampare su carta i vostri pronostici. Non sarà certo questo ad impedirvi di provare, di sognare e perché no, di vincere.

Quando ci hanno informato della fortuna riscontrata dall'Atari ST in un campo così specifico e se vogliamo settoriale come quello dei programmi per la gestione dei giochi a pronostico, ci siamo sorpresi un poco. Invece, grazie ad una piccola società di Ascoli Piceno, la COGITEK, che ha sviluppato il programma, l'acquirente del pacchetto STE EXTRA può trovarsi tra le mani uno dei più apprezzati software per il gioco del Totocalcio, anche a livello professionale, capace di ridicolizzare programmi analoghi esistenti su computer più mitizzati.

A dire il vero, la versione fornita con il pacchetto EXTRA, pur essendo pressoché identica a quella che troviamo in molte ricevitorie, non dispone dell'opzione di stampa: poco male, vorrà dire che l'appassionato ricopierà manualmente i dati fornitigli dall'Atari oppure che porterà il dischetto in una delle ricevitorie abilitate, il cui elenco è riportato sul manuale di Opera Personal. Quello che importa, è sfruttare tutta la potenza di calcolo di Opera: e questa è senz'altro disponibile.

A cosa serve Opera Personal

Al primo approccio, la presenza di un tale programma su personal computer potrebbe far pensare che un prodotto di questo tipo sia concepito con l'obiettivo di realizzare vincite in modo automatico. Ovviamente ciò non è vero: un programma di sistemistica non fa vincere per il solo fatto di essere eseguito da un personal computer. Lo scopo di questo tipo di software è piuttosto quello di far rendere al meglio la cifra che viene investita nel gioco, di ottimizzare la giocata settimanale permettendo di coprire, a parità di costi, un maggior numero di combinazioni e quindi di aumentare le possibilità di vincita. In definitiva, un modo per giocare in modo intelligente, risparmiando.

Si pensi che i giochi di pronostico sono il terreno di caccia di società che basano la loro esistenza solo su giocate ottimizzate al meglio. Le tecniche per ottenere ciò sono numerose e frutto dello studio e dei tentativi di anni. Queste tecniche si basano, in linea di massima, sul fatto che mettendo in gioco un «sistema» è necessario investire anche su un certo numero di colonne che, per considerazioni empiriche o statistiche, possono essere considerate «impossibili» o almeno estremamente improbabili.

Per fare ciò viene impostato un sistema che comprende le colonne iniziali e un insieme di vincoli, altrimenti detti «condizioni», che devono essere verificate e che vanno ad eliminare le colonne considerate superflue. Si otterrà un insieme di colonne che, a patto che vengano rispettati pronostico e condizioni, garantirà comunque la vincita, pur avendo permesso un risparmio anche considerevole. Come si vede, il risultato della giocata dipenderà da fattori umani, cioè dal pronostico iniziale e dalle condizioni inserite: il programma è solo un mezzo che permette di vagliare le colonne e di

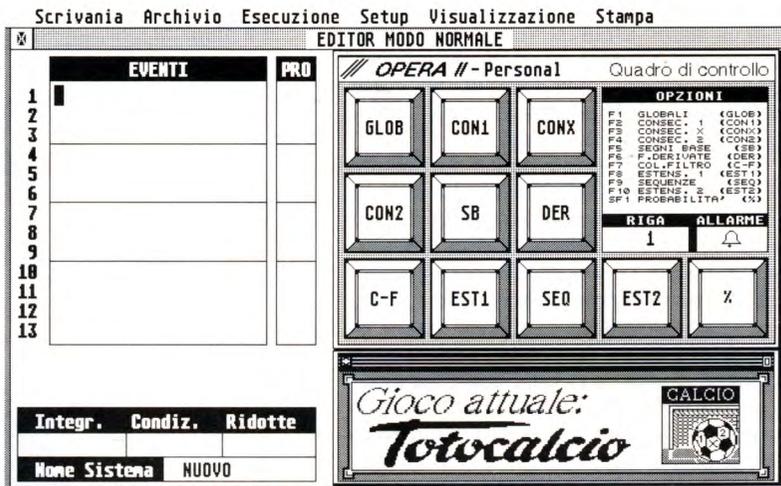
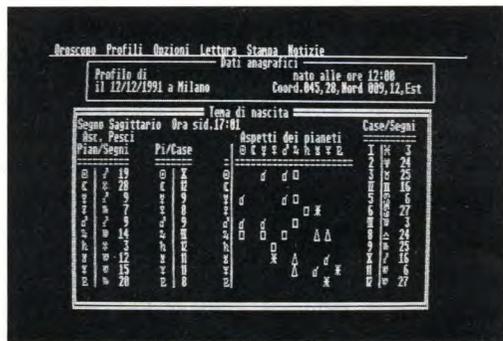
estrarre l'insieme da mettere in gioco. La qualità del programma dipende dal numero di condizioni che è in grado di gestire, in quanto è questo l'elemento che permette al sistemista il maggior numero di tecniche di gioco possibili. Opera Personal offre un gran numero di possibilità.

Una terminologia tecnica

Imparare ad usare questo programma vi imporrà di dedicargli un po' del vostro tempo. Si tratta soprattutto di impadronirsi della terminologia che, a prima vista, è abbastanza incomprensibile. Si parla di segni, sistemi integrali assoluti, sistemi integrali condizionati, sistemi ridotti, interruzioni e consecutività.

I segni sono le conosciutissime variabili 1, 2 ed X, quelle che tutti hanno inserito almeno una volta sulle colonne della schedina. Per sistema si intende l'insieme di segni che vengono inseriti nella schedina: quello integrale assoluto è composto dal solo pronostico, con qualsiasi combinazione di doppie o triple.

Viceversa, il sistema ridotto condizionato è composto dal pronostico più una o più condizioni. Si fa 13 se si centrano il pronostico e tutte le condizioni.

La riduzione permette di estrarre un sottoinsieme da un insieme iniziale di colonne, in modo da garantire almeno una vincita di seconda categoria (cioè un 12). Qualsiasi sistema può essere ridotto: sia esso integrale o condizionato.

Lo so, non è molto chiaro. Il suggerimento, se dopo alcune letture del manuale continuate a trovarvi in difficoltà, è quello di cominciare ad acquistare alcune di quelle riviste che si trovano in edicola, dedicate ai sistemisti (come La Schedina). Dopo alcune volte comincerete ad orientarvi con maggiore facilità e potrete sfruttare al meglio le opportunità offerte da Opera Personal. Crediamo comunque che Opera Personal potrà venire incontro alle esigenze di tutti coloro che si dilettano settimanalmente con il Totocalcio: dall'appassionato del sabato sera fino ai più esperti sistemisti. Come conclusione, solo un augurio: buona fortuna!

Astrologia

Astrologia made in Italy

Questo programma si pone a metà strada tra il programma ludico e il programma serioso. Certamente, insinuare di fronte ad un astrologo che la sua è una disciplina poco seria, più vicina al gioco che al lavoro, rischia di attirare anatemi tremendi sull'incauto assertore. D'altra parte, non ci sentiamo ancora di definire «professionale» un software dedicato all'elaborazione del quadro astrale, benché ci siano professionisti in questo campo che negli ultimi anni fanno spesso ricorso all'informatica per attirare nuovi clienti. Dubbi classificatori a parte, Astrologia è il primo software per Atari ST in lingua italiana dedicato all'astrologia. Pensato per un uso sia amatoriale, sia professionale, permette, da una parte, di elaborare in modo facile le caratteristiche di ogni Segno e il Transito dei Pianeti (ovvero il semplice oroscopo relativo ad un giorno preciso), dall'altra di fornire un'elaborazione complessa del quadro astrologico attraverso l'inserimento del nome, della data, dell'ora e del luogo di nascita. Con questi dati il computer calcola in brevissimo tempo il Tema Natale con la posizione dei Pianeti nei Segni, la posizione dei Pianeti nelle Case, le Case nei Segni e gli Aspetti dei Pianeti. Chiunque abbia svolto manualmente queste operazioni sa quanto tempo si perde nel compierle, dovendo consultare libri e manuali. Invece l'ST propone istantaneamente tutte le tabelle, pronte per essere interpretate dall'astrologo esperto. Per i più pigri o per coloro che, non avendo una formazione astrologica, si accontentano di «andare al sodo», c'è la possibilità di farsi svelare le caratteristiche generali del segno zodiacale senza azzardare interpretazioni personali. Come abbiamo detto, è possibile leggere anche la situazione dei pianeti in un certo giorno dell'anno, in un arco temporale che va dal 1900 al 2100. Ciò avviene inserendo il Transito, cioè la data in cui noi vogliamo stabilire la situazione dell'incontro degli astri in relazione al Tema Natale introdotto. La Carta del Cielo relativa ai Temi di Nascita è stata perfezionata rispetto a precedenti versioni del software. Il programma è dunque ricco di informazioni, fornisce tutti i principali dati per l'elaborazione astrologica e facilita anche l'interpretazione vera e propria. Inoltre è ben fatto e di agevole consultazione: molto utili sono le possibilità di stampa delle tabelle e delle interpretazioni, che offrono un supporto cartaceo indispensabile per ulteriori elaborazioni. Utilissime infine le brevi notizie e spiegazioni, richiamabili dai menù e che permettono anche ai profani dell'astrologia di imparare a conoscere le differenze tra Case, Pianeti, Aspetti e tutta quella terminologia di cui si sente tanto parlare nei salotti «buoni» e di cui finora avevamo fatto finta di conoscere il significato.

```
 | Save |Save,A| Quit | New  |BlkSta|Replac| Pg ⇧ |Txt 16|Direct| Run |22:01:5
 | Load |Merge |Llist |Block |BlkEnd| Find | Pg ⇩ |Insert| Flip | Test|      0
' Questo funziona solo su un STE! Finalmente una ragione per averne uno!
PRINT STE?
n%=360*32
DIM a|(n%)
' DMASOUND V:a|(0),V:a|(n%),0
' DMASOUND V:a|(0),V:a|(n%),1
' DMASOUND V:a|(0),V:a|(n%),2
DMASOUND V:a|(0),V:a|(n%),3,3
FOR i%=0 TO n%
  a|(i%)=128+SINQ(i%*i%/7200)*127
NEXT i%
REPEAT
UNTIL MOUSEK
DMACONTROL 0
```

GFA Basic 3.6

Un signor BASIC per l'Atarista

Il GFA – Basic, il più potente BASIC per Atari, vi permette di sfruttare fino in fondo le risorse del vostro personal computer non più solo come semplici utenti, ma ad un livello più approfondito, avvicinandovi ai segreti reconditi della macchina. E consentendovi di programmare applicazioni in tutti i settori al massimo livello di professionalità.

Chi, quando ancora il personal computer era agli albori della sua storia, non ha mai sentito la parola BASIC? Nessuno, crediamo.

Infatti, qualche anno fa BASIC era un vocabolo tanto diffuso quanto l'informatica stessa. A chi aveva un computer si chiedeva subito: «ma allora tu sai programmare, sai il BASIC!». A quel tempo (sembrano passati secoli, ma in realtà si tratta di otto–nove anni fa), si pensava che senza conoscere un linguaggio di programmazione non sarebbe stato neppure possibile avvicinarsi ad un computer.

Oggi, invece, l'utente di personal computer considera normale non saper nulla di programmazione, dato che è ormai troppo bene abituato da montagne di programmi preconfezionati, da mouse, menù a tendina e interfacce utenti così amichevoli che tra qualche anno ci porteranno anche il caffé a letto.

Eppure nell'atto del programmare risiede qualcosa di affascinante, qualcosa che riguarda il momento sublime della creazione, il far nascere un mondo prima inesistente o, più semplicemente, risolvere con un'alzata d'ingegno un piccolo problema sfuggito alla maggior parte della gente. E volete mettere la soddisfazione di creare un programma tutto nostro?

Ecco perché il pacchetto EXTRA comprende anche un software di programmazione. Perché non abbiamo voluto negare all'utente Atari il beneficio di programmare, sia che lo faccia per un proprio piacere sia che lo faccia con l'intento di elaborare software professionali. Con GFA–Basic Interprete questo è possibile. Perché GFA Basic Interprete è indubbiamente il BASIC più potente e più utilizzato dai programmatori professionali che lavorano su Atari STE. Oltre a ciò, GFA–Basic è anche compatibile con le versioni esistenti per Amiga, MS–DOS e Windows, permettendovi di trasferire senza sforzo il vostro software da un sistema operativo all'altro. Da notare, infine, che quella fornita con il pacchetto EXTRA è l'ultima versione disponibile di GFA–BASIC, ossia la 3.6. Ma vediamo, anche senza approfondire, alcune caratteristiche del linguaggio. Innanzitutto, l'editor, ovvero la sezione del programma per mezzo della quale si inseriscono i comandi dei listati, è «intelligente». Ciò significa che il programma vi aiuta nella realizzazione del listato, indicandovi le stringhe che presentino errori sintattici (ciò si può ottenere per mezzo della funzione TEST) o indicandovi l'eventuale errore in fase di esecuzione del listato. Altre funzioni interessanti, che rendono molto più veloce il lavoro, sono lo scorrimento veloce delle schermate e l'indentazione automatica. Inoltre, molto utile è un'opzione denominata procedure folded che consiste nel poter «nascondere» un listato e sostituirlo con il suo nome. In questo modo il listato occupa pochissimo spazio sullo schermo e permette il suo spostamento all'interno di un programma più ampio, uno dei problemi più difficili da risolvere per chi si trova a dover gestire programmi di una certa complessità.

Inoltre, GFA–Basic possiede alcune funzioni raramente rintracciabil nei linguaggi di questo tipo. Alcune, come quelle che permettono la gestione dinamica della memoria (MFREE, MSHRINK e MALLOC) o quelle che servono all'ordinamento in memoria di tabelle e vettori (SSORT e QSORT), lo rendono avvicinabile ad un linguaggio molto più avanzato quale può essere il C. INPAUX$ e INPMID$, infine, permettono di leggere velocemente i dati dalla porta seriale e da quella MIDI. Il manuale, forte di 400 pagine, è ben fatto e, soprattutto, in lingua italiana! Di ogni comando o funzione viene descritto chiaramente il comportamento e la sintassi. Concludono il manuale una serie di utilissime appendici di carattere generale. Per lo sviluppatore professionale che volesse compilare il suo programma è acquistabile a parte un Compilatore GFA BASIC. ■

Pop art

La grafica a disposizione del creativo

Tra i software offerti nel pacchetto EXTRA non poteva mancare un programma capace di sfruttare la capacità grafiche del personal computer. Pop Art permette di realizzare grafica pubblicitaria, fumetti e qualsiasi creazione grafica che necessiti di una pre – stesura, quella che in termini tecnici più appropriati viene detta «bozzetto».

Due parole sul programma

Innanzittuto è necessaria una premessa: Pop Art funziona sul monitor a colori. Se siate possessori del monitor monocromatico aspettate a dire «Beh, questo non lo posso usare. Infatti, l'Atari 1040STE e tutti i suoi programmi a colori funzionano anche sul vostro televisore di casa! E' sufficiente che, per mezzo del cavetto fornito in dotazione, colleghiate l'uscita del computer denominata Television all'entrata dell'antenna del vostro televisore, smanettiate per un po' sulla sintonia, ed ecco apparire sul vostro 36 pollici l'immagine della «scrivania» Atari in formato gigante.

L'ideatore di questo programma ha voluto creare qualcosa che sfruttasse in pieno la capacità del computer per compiere tutte le operazioni che il disegnatore «vecchio stampo» doveva compiere con il tradizionale olio di gomito. Con Pop Art è possibile lavorare contemporaneamente su più fogli, sui quali si può, per esempio, tratteggiare i primi abbozzi del lavoro. Permette anche di riprodurre un disegno o una parte di un disegno sulla pagina sottostante, sovrapponendolo ad un altro disegno (caratteristicaimportantissima qualora sia necessario creare gli sfondi).

Inoltre, cosa rara in programmi del genere, è possibile rimuovere i primi tratti abbozzati del disegno. I grafici professionisti sono spesso abituati a tratteggiare a carboncino o con una matita il disegno e poi a cancellare l'abbozzo dopo che i contorni sono stati meglio definiti. Questa è l'operazione che è possibile replicare con Pop Art: si può lavorare su un abbozzo grezzo e in seguito mantenere solo ciò che è stato reso definitivo e cromaticamente vivo con una tecnica più effervescente dal punto di vista visivo. Non a caso, all'estero questo programma si chiama ZZ–Rough, laddove rough in inglese significa proprio «grezzo».

I tracciatori

Parliamo di Pop Art visto da vicino. Appena entrati nel programma appare la schermata di lavoro in cui si trovano tutti gli strumenti per il disegno e dove si compiono le scelte tecnico–artistiche per realizzare le opere grafiche.

Al centro sono posti i dieci fogli su cui si lavora. Per scegliere il foglio è sufficiente selezionarlo con il mouse, facendo un «clic» con il tasto sinistro.

E' possibile accedere più velocemente ad uno dei fogli premendo i tasti numerici dallo 0 al 9. Cliccando nuovamente con il tasto sinistro sopra la pagina prescelta, scompare la pagina degli strumenti e appare la pagina bianca a tutto schermo, pronta per essere aggredita dal vostro estro creativo. Per tornare alla pagina degli strumenti grafici è sufficiente premere una volta il tasto destro del mouse.

Osserviamo meglio questa pagina degli strumenti.

Sulla destra si trovano i cosiddetti tracciatori, le diverse «punte» con cui fisserete i tratti del vostro disegno e con cui aggiungerete il colore. Si va dalla punta fine del carboncino fino al gessetto spesso.

Il tracciatore più basso permette di definire lo spessore degli altri tracciatori: si possono ottenere matite finissime o pennarelloni tipo «scritte sui muri».

Subito sotto si trova la tavolozza dei colori. Può lavorare in due modalità: trasparente e coprente. Per accedere all'una o all'altra è sufficiente fare un clic sulla piccola icona di tavolozza posta al centro, accanto alla scritta Human Tech. Il significato dei termini coperente e trasparente è ovvio: con la modalità coprente, qualora si ripassi sopra ad un colore già steso, quest'ultimo verrà coperto.

Nella modalità trasparente si ottiene la somma dei colori, per cui è possibile creare combinazioni cromatiche ottenibili come se nella realtà si unissero i colori dell'acquarello o della tempera. Questa è un caratteristca piuttosto originale per un programma di grafica pittorica.

Dunque, il colore di ogni tracciatore viene scelto cliccando sulla tavolozza. Facendo un doppio clic su uno dei colori della tavolozza appare una piccola finestra che permette di dosare i colori fondamentali tra loro e di ottenere un'enorme quantità di combinazioni cromatiche.

Altri accessori

Sulla sinistra si trovano le icone che rappresentano diversi accessori e modalità grafiche. In basso, la matita rossa indica che useremo la tecnica del tratto a mano libera.

L'icona che rappresenta una freccia ci permette di posizionare immagini di vettori (frecce) in tutte le direzioni e in tutte le posizioni. E' una funzione utile nella creazione di immagini pubblicitarie o nella simulazione del movimento, ed è anche la funzione dove ci si può rendere conto delle potenzialita del programma nel campo della grafica tridimensionale. E' infatti possibile far compiere alla freccia diversi movimenti in uno spazio virtuale, in modo da simulare situazioni grafiche tridimensionali. Apparsa sullo schermo la freccia, è possibile farla ruotare, ingrandirla, spostarla eccetera, per mezzo di una finestra ricca di opzioni.

L'opzione superiore permette anch'essa di creare dei vettori, questa volta non tridimensionali, ma curvilinei.

L'opzione ancora superiore, che rappresenta delle lettere, è dedicata all'inserimento del testo, che potrà essere grassetto, corsivo, sottolineato, chiaro e contornato.

La funzione seguente, rappresentata da un righello, permette di creare linee dritte. E' sufficiente selezionare due punti sul nostro disegno e fare un ulteriore clic: immediatamente i due punti verranno uniti da una linea retta.

L'opzione superiore si basa sullo stesso principio, ma è molto più sorprendente. Permette di creare linee curve dando esclusivamente alcuni punti di riferimento: il computer si occuperà di calcolare tutti i punti intermedi. In questo modo si risolve un problema legato all'imprecisione del disegno con il mouse, con il quale è quasi impossibile ottenere linee curve precise.

Gli ultimi due accessori posti in alto permettono di creare con facilità cerchi e quadrati. Tenendo premuto il tasto ALTERNATE, quadrati e cerchi verranno riempiti con il colore attualmente in uso.

Alcune funzioni originali

Nel riquadro posto in fondo allo schermo si trova una serie di icone rappresentanti altrettante funzioni. Tra queste, alcune sono piuttosto utili ed originali.

La prima a sinistra rappresenta una fotocopiatrice. Come si può facilmente immaginare, l'opzione permette appunto di «copiare» porzioni di disegno su un altro disegno. Per fare ciò si preme sull'icona in questione. Fatto ciò, si apre una finestra dove sono mostrate, in dimensioni ridotte, il disegno originale e quello su cui vogliamo che venga applicata la copia. E' sufficiente fare un clic per avere una copia identica all'originale istantaneamente trasferita sul nuovo foglio. Ma è possibile anche definire il livello di ingrandimento; in questo modo è possibile scegliere il particolare di un disegno e trasferirlo ingrandito su un altro disegno, o viceversa trasferire l'intero disegno rimpicciolito su una porzione di foglio bianco. Le possibile applicazioni sono tutte da scoprire e sono affidate alla vostra fantasia.

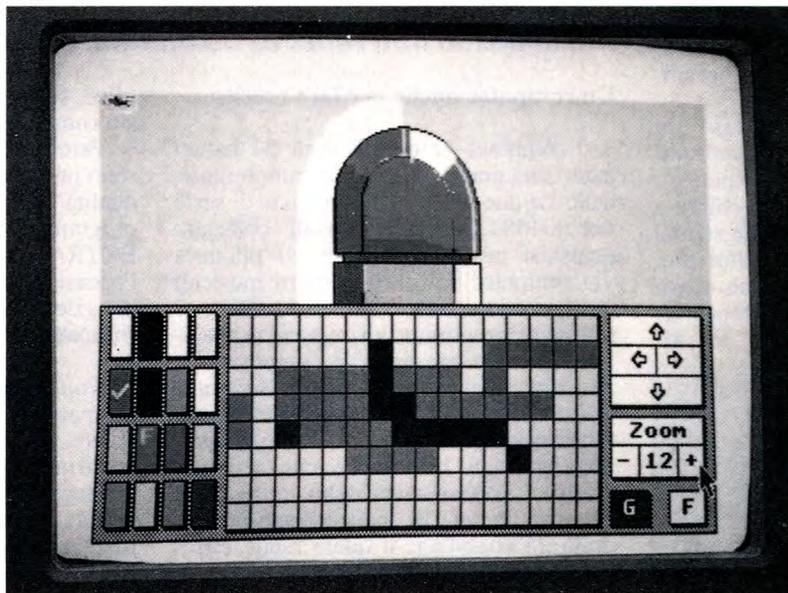
Un'altra funzione assai utile, estensione delle opportunità in campo tridimensionale offerte dalla funzione—vettore, è quella rappresentata dall'icona del cubo. Qui si può scegliere tra diversi solidi: piramidi, parallelepipedi, cilindri, sfere. Tutti possono essere ruotati, spostati, allargati, allungati e, ovviamente, colorati con qualsiasi tipo di tratteggiatore.

La terza icona da sinistra permette di porre sul disegno ciò che in termini tecnici si definisce «maschera», cioè un foglio che nasconde una parte di disegno e sul quale si può liberamente dipingere. Risulta utile per ottenere bordi più netti.

Subito a destra non poteva mancare lo strumento che permette di cancellare il lavoro che non ci soddisfa: la gomma. E' possibile definirne la dimensione; è quindi sufficente farla scorrere tenendo il tasto sinistro del mouse premuto per vedere scomparire dalla vista qualsiasi obbrobrio grafico.

Con la colla e le forbici si può ritagliare una parte di disegno e attaccarla su un'altra pagina.

L'icona seguente riproduce l'effetto di un tipico strumento del grafico: il cutter, la taglierina che ha la funzione di tagliare orizzontalmente tutto il colore compreso tra due tratti di pennarello nero. Permette di eliminare il colore uscito dai contorni di un disegno.

La mano ha la funzione di spostare a destra o a sinistra il disegno in modo da ottenerne la perfetta centratura.

La funzione dell'icona—cestino è fin troppo ovvia e ci auguriamo che non dobbiate utilizzarla troppo.

I due pennarelli uniti da una freccia consentono lo scambio del colore all'interno di una superficie. E'la funzione grazie alla quale è possibile eliminare dal disegno finito il tratteggio dell'abbozzo iniziale: basta assegnare al colore del tratteggio il colore dello sfondo.

Infine, la lente permette di di fare uno zoom sul disegno,visualizzandolo pixel per pixel e potendolo quindi modificare punto per punto.

I menù

Un rapido sguardo ai menù a discesa, che vengono messi in funzione qualora si scelga l'ultima opzione in basso a destra.

Il menù FIGURA permette di caricare e salvare tutti i disegni realizzati. E' possibile caricare e salvare in diversi formati grafici. Il più importante per l'utente del 1040STE è il formato Degas .PI3: con esso si potranno esportare immagini in programmi di videoscrittura come Redattore o di editoria elettronica come Timeworks.

Il menù PALETTE consente di cambiare l'intera tavolozza e di memorizzarne di nuove in memoria.

Con TESTI si scelgono gli attributi del testo. Come si è detto, possono essere grassetto, corsivo, sottolineato, chiaro e contornato.

Infine, il menù OGG3D consente il caricamento di oggetti creati con il programma Antic CAD3D2, uno dei più diffusi programmi di grafica tridimensionale per Atari. Risulta così infinita la gamma degli oggetti tridimensionali caricabili ed utilizzabili all'interno del programma.

Come conclusione, va espresso un commento molto positivo nei confronti del manuale: è ricchissimo di spunti e suggerimenti, spiega in maniera chiara e graduale i principi e i metodi che stanno alla base di diverse tecniche pittoriche. Risulterà molto utile a coloro che si vogliono avvicinare al mondo affascinante del disegno e dell'illustrazione. ■

Big Boss Piano

Imparare il pianoforte con Atari

Comprando un personal computer, mai avreste pensato di imparare anche a suonare il pianoforte! E invece è proprio ciò che rischia di accadervi dopo aver acquistato il pacchetto 1040STE Extra. Big Boss Piano, il programma che viene descritto in questa recensione, sfrutta al meglio le grandi opportunità musicali dell'Atari e apre una nuova frontiera negli utilizzi del personal computer: la didattica musicale strumentale assistita dall'elaboratore.

Un computer anche per fare musica

I computer Atari della serie ST hanno avuto una grande fortuna in campo musicale. Le due prese MIDI montate di serie nel 1040STE permettono di collegare qualsiasi tastiera musicale, di pilotarla via computer e di inserire parti musicali per poi rieseguirle. Per Atari esistono splendidi programmi di sequencing, editing, di notazione e per la composizione assisitita all'elaboratore (come Notator e Cubase). In questa sede sarebbe troppo lungo spiegare le funzioni offerte da questi programmi; basti sapere che oggi quasi tutti i professionisti della musica che lavorano in sala di registrazione possiedono un computer, il quale rende estremamente semplici molte operazioni ripetitive. Nella maggior parte dei casi, questo computer è un Atari serie ST.

Perciò, anche coloro che hanno acquistato un Atari per il conveniente rapporto qualità/prezzo o per il gran numero di programmi inserito nel pacchetto STE EXTRA non devono lasciarsi scappare l'occasione di avvicinare le numerose applicazioni musicali, tra le più affascinanti fra quelle offerte da un personal computer.

Con i programmi musicali presenti nel pacchetto potrete creare automaticamente, in tempo reale e in tempo differito, arrangiamenti e canzoni: Real Time Arranger Pro e Band—in—a—box, di cui potrete leggere in altre recensioni, vi permettono proprio di fare ciò. Naturalmente dovrete procurarvi una tastiera dotata

di prese MIDI (magari quella Kawai MS710 che fa parte del pacchetto EXTRA MUSIC!).

Ma forse, è con Big Boss Piano che potrete realizzare le cose più interessanti, soprattutto se non siete musicisti professionisti e avete un certo interesse per la musica, quell'interesse che però non è mai andato oltre l'invidia nei confronti di vostro cugino che strimpella sempre la chitarra a tutte le feste.

Grazie a Big Boss Piano, dopo alcune lezioni potrete già suonare la vostra tastiera elettronica leggendo la musica. Ma non solo, Big Boss Piano può funzionare anche come un piccolo ma funzionale sequencer e permettervi di registrare le vostre composizioni con più timbri e su più tracce.

Pianoforte a quattro mani? No, a due mani e microprocessore.

Ma più esattamente, che cosa permette di fare Big Boss Piano?

Molte cose. Innanzitutto, poco male se non sapete leggere la musica. Certo, una minima conoscenza dei nome delle note, della loro posizione sul pentagramma e dei valori di durata potrebbe rendere le cose più facili, ma non è indispensabile. Infatti inizialmente potrete suonare seguendo le indicazioni che appaiono sulla tastiera presente al centro della pagina principale (Fig.2.): ogni dito al posto giusto. Le indicazioni sono sincronizzate con la freccia che invece accompagna sul pentagramma le note a mano a mano che vengono eseguite, dopo aver premuto il tasto PLAY. Qualora invece leggiate la musica, potrete fare pratica direttamente seguendo sul pentagramma l'esecuzione computerizzata e replicandola in tempo reale sulla vostra tastiera.

Il principio del programma si basa su una lenta acquisizione per emulazione della tecnica pianistica. L'esecutore deve eseguire insieme al computer i brani che vengono proposti con difficoltà graduale. Il personal computer è praticamente una specie di partner molto più bravo di lui.

Di fondamentale importanza è il fatto che la velocità d'esecuzione può essere impostata a piacere. Inizialmente sarà normale usare tempi molto lenti, per permettere alle vostre dita e ai vostri occhi di seguire sul monitor l'andamento del brano; più tardi potrete aumentare la velocità di esecuzione, fino a seguire esattamente il tempo indicato dal manuale.

Inoltre, Big Boss Piano permette di lavorare in modo molto graduale: è possibile cominciare a lavorare solo con la mano destra, poi con quella sinistra e infine unire le due mani. Ciò grazie ad una opzione che permette di mascherare uno dei due pentagrammi.

Permette anche di ripetere in maniera continua i passi più difficili. E' sufficiente selezionare la prima e l'ultima battuta del passo da replicare e selezionare l'opzione CYCLE.

Ancora, dà l'opportunità di fare ascoltare un metronomo in sincrono con l'esecuzione, utile per acquisire il cosiddetto «senso del tempo».

Inoltre permette di registrare la nostra esecuzione per confrontarla visivamente con quella del personal computer.

Infine permette di stampare su carta la vostra esecuzione, per memorizzare e archiviare su un supporto più concreto i vostri sicuri progressi.

Il sequencer

Innanzittutto è necessario ripetere una cosa che tranquillizzerà molti utenti: Big Boss Piano funziona perfettamente anche come sequencer. Ciò significa che, quando non siete travolti da smanie d'apprendimento, potrete sempre registrare le vostre composizioni su cinque tracce, elaborarle, scegliere la versione che più vi soddisfa, riascoltarle e salvarle sul dischetto per i posteri.

Le funzioni della sezione sequencer non sono sofisticate come nei sequencer dedicati, ma sono comunque più che dignitose. C'è la possibilità di trasporre in tutte le tonalità, di assegnare ad ogni traccia un diverso timbro, di tenere in memoria numerosi brani contemporaneamente (cosa molto utile in una situazione tipo lezione, dove non si vuole perdere tempo nel caricare i diversi brani didattici ma si vuole lavorare intensivamente con l'allievo senza perdere minuti preziosi).

C'è inoltre una funzione di auto−punch. Ciò significa che il sequencer ha la facoltà di far partire e fermare la registrazione in modo automatico in un punto prefissato della partitura. Ciò è indispensabile in passi molto difficili, in cui non si ha il tempo materiale per suonare e, contemporaneamente, far partire la registrazione.

Infine, la stampa della partitura può avvenire mentre voi continuate a lavorare con il sequencer: si tratta di un'opzione che si trova solo su sequencer molto raffinati.

Un'altra caratteristica interessante consiste nella possibilità di caricare i dati in formato MIDIfile. Ciò vi permette di caricare brani musicali realizzati su altri sequencer. C'è un'unica limitazione: il programma mostrerà solo le prime cinque tracce. Le altre potranno essere ascoltate ma non visualizzate sul monitor.

Le operazioni di modifica del brano non sono estremamante raffinate, ma permettono un buon livello di intervento. Si tratta prevalentemente di un intervento su «blocchi» di parti musicali che devono essere preventivamente selezionati e quindi modificati. Tra queste modifiche c'è la quantizzazione fino alla terzina di trentaduesimi e la possibilità di copiare, spostare e cancellare parti di traccia.

La lezione

Ma come si svolge la lezione? Un'indicazione molto interessante presente sul manuale (che mette il programma al passo con le migliori metodologie di educazione musicale e di didattica del pianoforte) è quella che consiglia di partire dalla musica e dall'ascolto prima di cominciare a mettere la mani sulla tastiera. Si sostiene, a nostro avviso giustamente, che il modo più proficuo per imparare la musica consiste innanzitutto nel saperla ascoltare: solo dopo aver ascoltato attentamente e fatto entrare nella memoria il brano, si può cominciare l'esecuzione.

Come prima cosa, dunque, si caricheranno i brani musicali relativi al livello di difficoltà a cui siete giunti fino ad ora. Quindi si consiglia di ascoltarli e osservarli a lungo, seguendo la freccia che segue l'andamento del brano. Quindi si potrà cominciare, senza impegno eccessivo, a seguire la musica con le dita.

Dopo aver raggiunto risultati dignitosi, si potrà anche registrare il brano, per confrontarlo con l'originale.

Ricordate: il computer può aiutarvi a imparare a suonare, rendendo più divertente l'approccio con gli aspetti meno piacevoli dell'apprendimento, ma buona volontà, impegno, pazienza e costanza nell'esercizio sono elementi che dovrete aggiungere voi.

Una proposta per i docenti di pianoforte

Big Boss Piano può essere indirizzato non solo al dilettante smanioso di mettere le mani sulla tastiera in modo finalmente cosciente. Il programma potrebbe venire incontro anche alle esigenze di una scuola di musica desiderosa di proporre al proprio pubblico iniziative originali, innovative ed estremamante al passo con i tempi.

Insegnare il pianoforte con il computer? A questa affermazione, i docenti storceranno la bocca, terrorizzati dall'idea che le già esigue mezz'ore che di solito dedicano agli allievi si trasformino in una lotta tecnologica per imparare a pilotare un computer.

Eppure, conoscendo l'interesse sfrenato che dimostrano i ragazzi nei confronti del personal, con il quale giocano e si divertono tra le mura domestiche, la presenza del computer accanto ad un pianoforte (dotato di prese MIDI) può in certi casi addolcire i primi approcci con la tastiera, quei momenti che sono fondamentali per il futuro dello strumentista. Chiaramente, sarà cura dell'insegnante equilibrare la presenza degli esercizi al personal computer con esercizi più tradizionali, in modo che l'attenzione dell'allievo non sia totalmente catalizzata dall'oggetto tecnologico e che lentamente la curiosità per la manualità necessaria all'uso del computer venga sostituita dalla curiosità e dall'amore per la manualità pianistica.

Non dimentichiamo che qualsiasi applicazione didattica del personal computer (e ormai sono numerose, soprattutto per i computer Atari) deve porsi come un ausilio all'insegnamento, uno strumento, appunto, capace di facilitare il compito dell'insegnante nella messa in pratica e nella dimostrazione di pratiche e concetti, così come nell'indispensabile momento della verifica dell'apprendimento da parte degli allievi. In nessun caso, sia ben chiaro, il computer pretende di sostituire l'insegnante o modificare i contenuti dei programmi di insegnamento, i quali, sono spesso completi e forniscono stimoli in abbondanza. Si tratta di usare il computer come strumento per affrontare in una prospettiva rinnovata la didattica del pianoforte. Si tratta infine di una opportunità per le scuole di musica di offire qualcosa di decisamente nuovo e diverso rispetto ai molti «metodi» d'insegnamento presenti sul mercato.

Inoltre, vogliamo concludere informandovi che la Rythm'n'Soft, l'azienda francese che ha ideato il programma, ha già immesso sul mercato analoghi metodi per basso, chitarra e batteria, utilizzabili con lo stesso programma di sequencing inserito in Big Boss Piano. Ciò permetterà alle scuole più all'avanguardia di dotarsi un'intera serie di metodi strumentali acquistando un unico computer, o magari di allestire aule di musica interamente informatizzate. ■

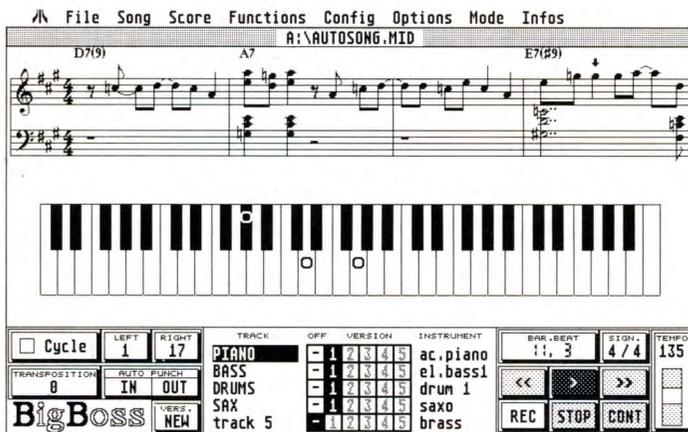



Fig.2. – Di nuovo la pagina principale, nella modalità che permette la visualizzazione della tastiera. Si noti, in alto, la freccia che segue nota per nota l'andamento delle musica.

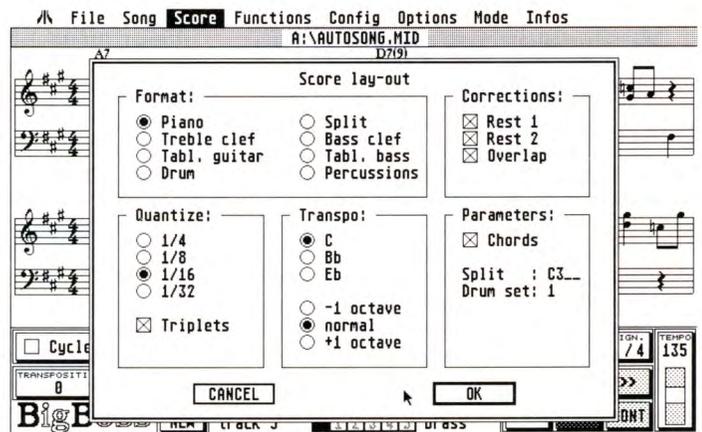



Fig.3. – La pagina dedicata all'impostazione del pentagramma.

Band–in–a–box

Il compositore automatico di canzoni

Band–in–a–box è un programma musicale basato sul MIDI che permette di creare un accompagnamento di basso, batteria e tastiere in relazione agli accordi che vengono inseriti dall'utente e in base a numerosi stili presenti in memoria (jazz, pop, country, etnico, reggae eccetera) o agli stili creati dall'utente stesso. Un programma sorprendente, indispensabile per chiunque possieda una tastiera MIDI.

Le differenze

In precedenza si è parlato di Real Time Arranger Pro, un programma che possiede una tendenza, si può dire, improvvisativa. Come dice il nome, il suo principio di funzionamento si basa su un intervento in tempo reale sugli accordi e sulle linee melodiche che vengono inseriti dal musicista. Il software non memorizza in nessun modo il risultato sonoro dell'intervento: ciò che è stato suonato rimane solo ed esclusivamente nella memoria dell'ascoltatore.

Viceversa, Band–in–a–box permette un intervento a priori, un intervento più ragionato sulla struttura del brano e sulle sue possibili varianti. Solo in seguito all'inserimento degli accordi il programma elabora il materiale armonico e ne deduce le altre parti: batteria, basso e accompagnamento tastieristico. E' veramente uno strumento per costruire canzoni. Non interviene in tempo reale ma agisce solo dopo che noi abbiamo deciso la struttura armonica e formale del brano e dopo aver premuto il tasto PLAY. Inoltre permette di memorizzare il lavoro su dischetto, in formato MIDI, esportabile quindi nella totalità dei sequencer presenti nel mondo musicale Atari.

Ciò non toglie che possa essere utilizzato anche dal piano–barista dal vivo: egli dovrà costruire i brani a casa e poi, in fase di riesecuzione, si limiterà ad escludere una parte (quelle del piano, per esempio) e a suonarci sopra in sincrono.

Il manuale del programa sottolinea il risparmio enorme che comporta un metodo di lavoro di questo tipo. Potersi limitare a inserire gli accordi di un brano è almeno venti volte più veloce rispetto alla necessità di inserire tutte le parti musicali in un sequencer. Inoltre, grazie a Band–in–a–box, con un semplice click del mouse si può cambiare stile senza dover scrivere nuovamente tutto il brano. Egualmente, si ottiene un gran risparmio di memoria su disco: un file di Band–in–a–box è ampio circa 1 Kb, mentre un'intera canzone memorizzata su sequencer supera facilmente i 100 Kb. Infine, l'utente non deve preoccuparsi delle parti ritmiche, né scervellarsi per non perdere la bussola tra cambi di tempo e fills–in.

Come contropartita si ha una certa rigidità stilistica: le parti ritmiche sono quelle inserite dal programmatore e non sono modificabili (a meno che, come vedremo, non interveniate con la sezione USER, che permette di creare nuovi stili): ciò fa sì che dobbiate limitarvi a strutture musicali piuttosto banali, sempre nell'ambito della struttura di una canzone con introduzione, strofa, ritornello, strofa e coda.

Come lavorare con Band–in–a–box

Inizialmente dovrete adattare il programma al vostro set–up ritmico. Se siete possessori di una tastiera MIDI, con molta probabilità questa ha una sezione ritmica comprendente diversi strumenti percussivi. Ad ogni strumento della sezione ritmica corrisponde una determinata nota MIDI (per esempio, al rullante la nota MIDI n.38): bisogna che il programma riconosca queste note, cioè che, con termine tecnico, venga «rimappato» in relazione al vostro set–up ritmico. Se siete possessori di un apparecchio Roland, Yamaha o Korg non sorgono problemi: un'opzione del menù Drums vi permette di selezionare direttamente il vostro apparecchio. In questo modo il rimappaggio avviene automaticamente. Se invece possedete un altro apparecchio dovrete scegliere l'opzione DRUM SETUP, prendere il manuale di istruzioni della tastiera o dell'expander e far corrispondere ad ogni strumento ritmico il corrispondente numero di nota MIDI, quindi salvare tutto su disco e ricaricarlo ogni volta che userete Band–in–a–box. E' un'operazione che prende circa venti minuti.

Comunque, nel dischetto del programma sono già presenti i set–up del Kawai 1, del Peavey DMP e del Proteus 1.

Quindi si passa ad assegnare un canale MIDI ai tre strumenti dell'accompagnamento. All'avvio del programma vengono scelti automaticamente il canale 2 per il basso, il canale 3 per il piano e il canale 10 per le percussioni. E' possibile modificare questa impostazione selezionando il menù Midi. Qualora siate bassisti e vogliate improvvisare su una canzone, è possibile porre il canale MIDI su OFF; in questo modo la parte di basso resterà muta e voi potrete accompagnare indisturbati. Lo stesso si può fare se siete pianisti o batteristi. Ma proviamo a caricare una serie di accordi già esistente. Sul dischetto del programma ci sono diversi esempi. Nel menù File si sceglie l'opzione LOAD, quindi si seleziona il nome della canzone.

Compiuta questa operazione, appare sullo schermo una lista di accordi, in corrispondenza di alcuni numeri progressivi. Questi numeri rappresentano le battute della nostra canzone. Sono solo 64 perché ben difficilmente una canzone, forma musicale in cui alcune sezioni vengono ripetute più volte con minime variazioni, ne avrà di più.

Premiamo con il mouse il pulsante PLAY oppure il tasto F4. Ascolteremo l'arrangiamento.

Non va dimenticato che, in qualunque momento, si può trasporre di tonalità il brano. E' sufficiente selezionare l'opzione KEY del menù Song. Apparirà una finestra che permette di scegliere la tonalità e di trasporre automaticamente tutti gli accordi.

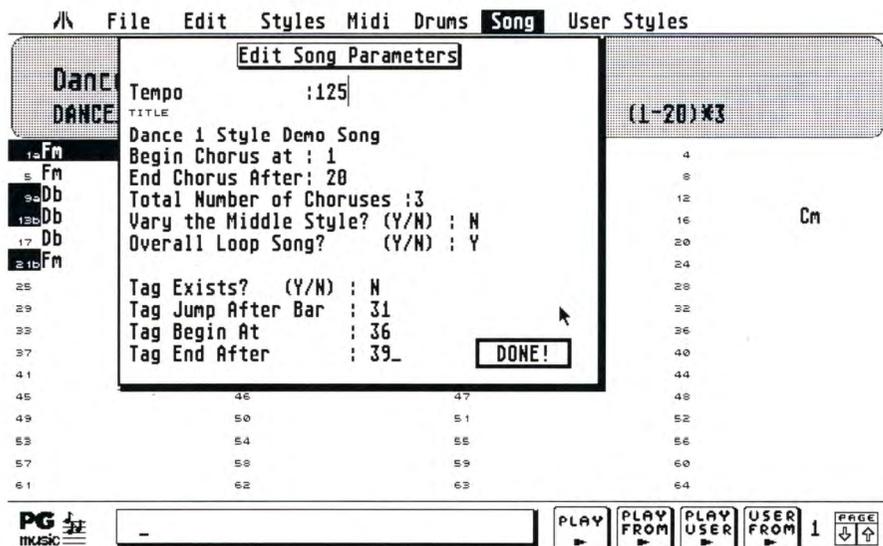



Fig. 2. – La finestra dedicata alla modifica dei parametri della canzone.

Per strutturare il brano

Si prema il tasto TAB oppure si selezioni l'opzione SONG PARAMETERS del menù Song. Compiendo questa operazione si apre una finestra all'interno della quale si possono impostare i diversi parametri strutturali della canzone (Fig.2.). Innanzitutto il tempo. Sotto all'indicazione temporale si nota il nome del brano, anch'esso modificabile. Ancora sotto, si osservano le vere e proprie impostazioni relative alla struttura del brano. Il programma chiede a quale battuta debba iniziare la parte centrale della canzone (chorus), per quanto tempo debba durare e per quante volte debba essere ripetuta. Potremmo far sì che la canzone inizi con una introduzione di quattro battute e che ad essa segua la ripetizione per tre volte di un chorus. Nel chorus si inseriranno sia le strofe sia i ritornelli. Alla fine è possibile inserire una coda (Tag) che viene eseguita dopo l'ultimo chorus. Per fare ciò, si impostano i valori relativi alla Coda, stabilendone i punti iniziali e finali. Infine, è possibile inserire anche due battute finali, ma solo nel modo USER, di cui si parla oltre. Con le opzioni VARY THE MIDDLE STYLE è possibile utilizzare dei sotto–stili, utili per rendere più varia la ripetizione dei chorus. Invece con OVERALL LOOP SONG si decide se far ripetere o meno all'infinito il brano.

Per costruire una nuova canzone

Finora si è lavorato con una canzone dimostrativa. Si provi ora a costruire una nuova canzone, che è poi la finalità principale del programma. Per fare ciò è necessario avere una stesura degli accordi. Essi andranno inseriti nella griglia che rappresenta le diverse battute, non prima di aver cancellato gli accordi preesistenti con l'opzione BLANK del menù Edit. Come si è detto, ogni numero presente nella griglia corrisponde ad una battuta.

Considerando di usare una misura di 4/4 (che si imposta nel menù Song), si può inserire un accordo ogni quarto di battuta, il che significa quattro accordi in ogni battuta. L'inserimento avviene molto velocemente: si seleziona con il mouse la battuta che interessa e si digita il nome dell'accordo. E' possibile inserire praticamente tutti gli accordi esistenti, anche quelli con note al basso diverse (slash chord). Una lista dettagliata si trova alla fine del manuale. Da notare che gli accordi vanno digitati nella loro versione anglosassone (C=do, D=re, E=mi, F=fa, G=sol, A=la, B=si) la cui conoscenza è comunque indispensabile da parte di chi voglia far musica oggi. Dopo aver steso gli accordi possiamo definire la struttura del brano con il tasto TAB, e quindi ascoltare il risultato. Qualora non ci piaccia potremo compiere tutte le modifiche necessarie. Altrimenti, è possibile salvare il tutto in formato Midifile. E' sufficiente selezionare l'opzione SAVE STD MIDIFILE nel menù File. Il file viene salvato nel formato 1, che permette di caricare il file in un sequencer mantenendo separate le tre parti di batteria, basso e pianoforte. Un'opzione molto importante è quella che si aziona premendo il tasto F5. Facendo ciò si apre una finestra dove è possibile imporre alcuni cambiamenti che dovranno intervenire nel corso del brano, all'altezza di una determinata battuta. Si può modificare lo stile, il tempo e prescrivere anche un Program Change, in modo che la vostra tastiera esegua un cambio di timbro al momento opportuno. E' dunque possibile imporre al programma di variare automaticamente il tempo nel corso del brano, operazione che può essere compiuta anche manualmente, premendo i tasti «+» e «–» durante l'esecuzione. Una battuta in cui siano state fissate delle modifiche rimane evidenziata da una piccola sottolineatura. Esiste anche un'opzione di ornamentazione armonica: negli stili jazzati (swing, bossa–nova, rumba, cha–cha, jazz waltz) il programma si incarica di aggiungere autonomamente alcune note indispensabili per ottenere la tipica atmosfera jazz o sudamericana. Se si inserisce un FA7, il programma aggiunge una 9a o una 13a in modo casuale ma musicalmente intelligente. Questa opzione può essere esclusa.

Creare un nuovo stile

Band–in–a–box offre l'opportunità di creare nuovi stili, in base ai quali il programma creerà nuove canzoni. Una parte del manuale spiega accuratamente come svolgere questa operazione, che comporta un certo impegno e una certa pratica musicale. E' però la parte più stimolante del programma, perché permette di uscire dalla schematica struttura della canzone e agevola la creazione di forme musicali più complesse: si pensi che è possibile inserire fino a 100 pattern diversi, che comporranno lo stile di ogni brano costruito in base a questa struttura. Questa opportunità di intervento creativo è una caratteristica estremamante positiva del programma, laddove software di impostazione simile non prevedono questa opportunità, rimanendo chiusi nel loro mondo di arrangiamenti pre–confezionati. Volendo trovare a tutti i costi un difetto nel programma, esso consiste nell'impossibilità di inserire delle pause all'interno delle battute. Nel manuale viene specificato che è una mancanza cui si cercherà di ovviare in una prossima versione del programma. Nell'attesa, l'utente ha modo di sbizzarrirsi utilizzando sia i 50 stili presenti nei due dischetti forniti col programma, sia i nuovi stili che la sua fervida fantasia avrà saputo creare. ■

Fig. 3. – La pagina dedicata alla creazione di nuovi stili.

Real Time Arranger Pro
Un arrangiatore automatico in tempo reale firmato Italia

Immaginate di trasformare l'Atari 1040STE in una macchina per l'arrangiamento automatico in tempo reale, capace di pilotare la vostra tastiera multimbrica utilizzando una serie di arrangiamenti nuovi o già pronti: l'idea può sembrare banale, ma non lo è. E' quanto si può realizzare con questo software di produzione italiana che si distingue per l'originalità dell'idea e per la cura del progetto.

Un'idea semplice ma efficace

Come è noto, la stragrande maggioranza dela tastiere e degli expander sono pilotabili via MIDI e il nostro Atari è abilitato in modo egregio a farlo; perché dunque non sfruttare la capacità di calcolo del computer per aiutare i professionisti della musica, i musicisti di piano–bar che ogni sera devono intrattenere il pubblico con la loro tecnica pianistica e che devono rendere le loro proposte musicali sempre più ricche e gutose dal punto di vista timbrico e formale? In verità, da tempo esistono in commercio tastiere anche molto sofisticate, ricche di arrangiamenti che permettono di ottenere ottimi risultati sonori lasciando all'esecutore solo l'incombenza di scegliere gli accordi con la mano sinistra e di eseguire semplici melodie con la mano destra; l'apparecchio pensa al resto, eseguendo ritmiche, linea di basso, contrappunti, stacchi e fill–in selezionabili al momento giusto. Questi apparecchi hanno molta fortuna anche presso il pubblico amatoriale, il quale trae gran godimento da automatismi d'accompagnamento che offrono risultati sonori più che soddisfacenti senza pretendere una tecnica pianistica eccelsa. Due sono i difetti di queste tastiere «intelligenti»: spesso non sono programmabili – cioè gli arrangiamenti sono sempre gli stessi – ed inoltre, conoscendo la facilità con cui si alternano le mode timbriche, rischiano di diventare obsolete in pochi mesi. Ecco che Real Time Arranger Pro viene in aiuto ad entrambe le categorie di musicisti: sia quella dei professionisti da piano–bar, sia quella amatoriale. Grazie ad esso è possibile trasformare la propria tastiera o il proprio expander in una efficientissima macchina ad accompagnamento automatico, dove i timbri dipendono solo dalla qualità del vostro apparecchio. E sarete d'accordo con me sul fatto che, se proprio dovete essere sempre iper–aggiornati ed al passo con le ultime mode «timbriche» semestrali, è più semplice ed economico cambiare un piccolo expander piuttosto che un'intera workstation, forse «intelligente» ma certamente costosissima...

Aggiungete la ciliegina, ovvero la possibilità di creare i propri arrangiamenti, ed il gioco è fatto: si tratta senza dubbio di una delle più intelligenti intuizioni della programmazione italiana.

Un'occhiata al programma

Ma diamo un'occhiata al programma. Introduciamo nel driver il primo dischetto, clicchiamo due volte sull'icona ARRANGER.PRG e, appena ci viene richiesto, inseriamo il secondo dischetto, che contiene i diversi arrangiamenti. Dopo una prima videata (fig.2) in cui vengono velocissimamente visualizzati i principali comandi, appare la schermata principale, che rimarrà la stessa per tutta la sessione di lavoro (fig.1). Non esistono menu a discesa, il mouse è disattivato (a parte il tasto di destra, che è uno start/stop) e tutti i comandi vengono impartiti via tastiera alfa–numerica. A prima vista questo potrebbe sembrare un limite, ma in seguito si dimostra irrilevante ai fini della funzionalità operativa, in quanto quasi tutta l'attività si svolge alle prese con la tastiera musicale. A questo punto, se i collegamenti MIDI sono corretti, premendo la barra spaziatrice, dal nostro expander dovrebbero già fuoriuscire le note dell'arrangiamento impostato dal programmatore: un funky aggressivo. Si provi a premere un qualsiasi accordo di almeno tre note sulla parte sinistra della tastiera MIDI: ecco la linea del basso, poi i fiati, quindi un pianoforte molto ritmato....

Realizzando altri accordi sulla tastiera tutto l'arrangiamento segue l'armonia imposta dall'accordo: infatti, alla pressione di tre o quattro tasti (contemporaneamente o in arpeggio), il computer riceve messaggi di note on e immediatamente indi-

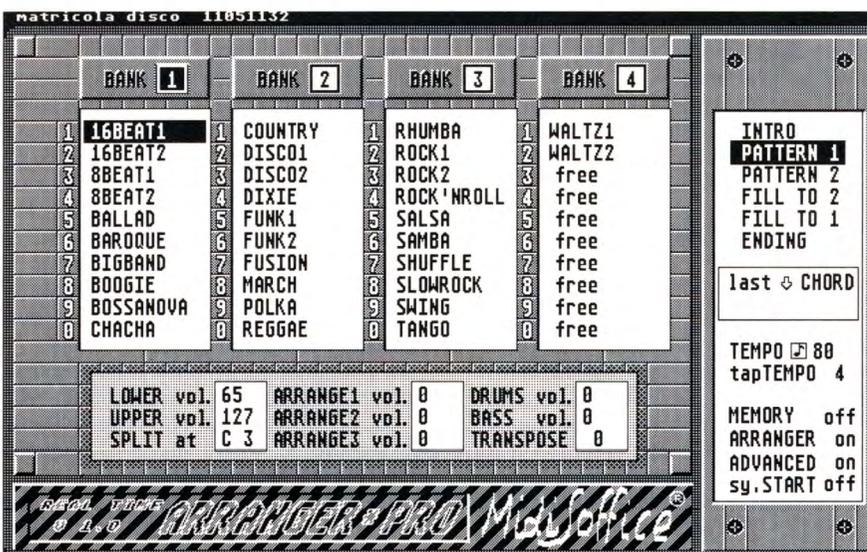



Fig. 1. – La schermata di lavoro di Real Time Arranger Pro. Il programma non fa uso dei menù a discesa, né del mouse. Ciò non ne limita la funzionalità.

vidua l'accordo, visualizzandone la sigla nella finestra posta a centro–destra del video. L'armonia dell'arrangiamento funky si basa sugli accordi digitati, così che la linea di basso ed i vari contrappunti eseguiti dal computer si trovano in continua consonanza con gli accordi della mano sinistra. La mano destra dell'esecutore è invece libera di eseguire linee melodiche e improvvisazioni sull'arrangiamento selezionato.

Tutti gli arrangiamenti sono composti da una linea di batteria, una di basso e fino a tre contrappunti; ad essi vanno sommati la linea suonata dalla mano destra e gli accordi eseguiti alla mano sinistra: sette voci in tutto.

I timbri dell'arrangiamento vengono selezionati automaticamente dal programma, mentre quelli alla mano sinistra e destra possono essere scelti, memorizzati e richiamati attraverso i tasti funzione (in questo modo le improvvisazioni e le parti soliste possono essere eseguite ogni volta con timbri diversi).

Vengono riconosciuti undici tipi di accordi, in tutti i rivolti: maggiori, minori, settime, accordi diminuiti, di quinta alterata, di quarta, di sesta, di settima maggiore, di minore settima, di minore sesta, di quarta con settima. Nei casi ambigui (come negli accordi diminuiti) conta la nota più bassa.

Ogni arrangiamento ha una struttura formale standard: un'introduzione (INTRO), una prima strofa (PATTERN 1), una seconda strofa (PATTERN 2), due fill–in (FILL TO 2 e FILL TO 1) e una coda (ENDING). E' possibile passare da una all'altra sezione premendo i tasti del tastierino numerico.

Gli arrangiamenti: l'«apertura» come filosofia

Sono disponibili trentadue arrangiamenti preconfezionati, molto belli ed efficaci (in particolare tutti quelli sudamericani: samba, salsa, chacha, bossanova, ma anche i due funky, il raggae e i ritmi in sedicesimi).

Oltre a questi trentadue arrangiamenti di default, c'è spazio per altri otto, ma è da sottolineare che in qualunque momento è possibile sostituire i vecchi arrangiamenti e caricarne fino a quaranta nuovi. E' sicuramente questa la caratteristica più stimolante di Real Time Arranger Pro: la sua completa flessibilità e «apertura», che permette al musicista di creare arrangiamenti adatti alle sue esigenze e fa sperare nello sviluppo di una «biblioteca» di arrangiamenti, magari composti secondo diversi stili musicali e adatti alle occasioni più disparate.

Sul manuale sono spiegate, passo per passo, tutte le operazioni da eseguire per la creazione di nuovi arrangiamenti: si tratta in verità di un'operazione un po' complessa, che richiede conoscenze musicali e un certa pratica nell'uso del sequencer, programma di cui vi consiglio di dotarvi al più presto non appena giunti in possesso del vostro 1040STE EXTRA: per questa macchina ne esistono tra i migliori mai programmati e non c'è che l'imbarazzo della scelta.

Come si diceva, gli arrangiamenti non possono essere creati all'interno di Real Time, ma solo con un sequencer che supporti il formato MIDI–file. Inoltre devono avere una struttura standard e seguire regole armoniche e formali abbastanza rigide. Cerchiamo di riassumerle.

Per ogni arrangiamento bisogna creare nel proprio sequencer sei tracce, nominate in modo specifico e corrispondenti ognuna a INTRO, PATTERN 1, PATTERN 2, FILL TO 1, FILL TO 2 ed ENDING. In ogni traccia, l'arrangiamento (che è compito del vostro genio musicale inventare) va eseguito rispettivamente in tonalità di Do maggiore, Do minore e Do settima e, facoltativamente, in versione contrappuntisticamente più elaborata. Quindi si salva tutto in formato MIDI–file e lo si converte – con un apposito programma presente sul dischetto – in un file compatibile con Real Time Arranger Pro. Questo file va poi copiato sul dischetto che contiene tutti gli altri arrangiamenti, in modo che venga caricato automaticamente insieme agli altri alla partenza del programma.

Come vedete l'operazione è un po' elaborata. Inoltre esistono diverse regole grammatico–musicali da rispettare, comunque indicate sul manuale.

Una timbrica inesauribile

Abbiamo detto che uno dei principali pregi del programma, oltre alla programmabilità degli arrangiamenti, è la possibilità di pilotare qualsiasi sintetizzatore multitimbrico. Ciò è possibile in quanto ogni linea melodica invia anche un segnale di Program Change, relativo a un timbro particolare. Il programma è regolato per adattarsi ai timbri dell'expander Roland MT–32 (per esempio, la linea del basso invia generalmente un program change n.89, corrispondente al timbro acoustic bass del MT–32). Ma come fare per tutti gli altri synth/expander, che hanno Program Change diversi? Semplice. Esiste un altro programma d'utilità che permette di «rimappare» il file di configurazione e di assegnare tutti gli strumenti a nuovi numeri di Program Change, in base al synth multitimbrico che avete a disposizione.

Impressioni d'uso

In fase di utilizzo, chi scrive queste righe si è divertito moltissimo: gli arrangiamenti, come già detto, sono efficacissimi e dopo qualche minuto si impara facilmente a premere il tastierino numerico quando si vuole passare da una sezione all'altra.

L'opzione Arranger, se esclusa, fa suonare solo il canale MIDI relativo alla batteria. L'opzione Memory fa sì che, anche rilasciando l'accordo della mano sinistra, l'accompagnamento musicale prosegua. Il tasto Advanced seleziona un tipo di arrangiamento più complesso contrappuntisticamente (in questo modo il numero di arrangiamenti a disposizione sale a ottanta!). Il tasto sy.START permette di far partire l'arrangiamento solo all'esecuzione del primo accordo. Il tempo musicale è facilmente regolabile e lo stesso accade per i volumi di tutti gli strumenti. Si può modificare lo split tra mano sinistra e mano destra ed è possibile trasporre tutte le parti di +/– 6 semitoni, anche durante l'esecuzione. Il tasto [?] permette di escludere l'invio del Program Change, e quindi di scegliere i timbri direttamente dall'expander. Premendo il tasto [Delete] si annullano tutti gli eventi MIDI qualora si verifichi un sovraccarico dovuto alla pressione contemporanea di troppi tasti della tastiera musicale. Infine, ecco un piccolo trucco: prendete un vecchio joystick scassato, toglietegli la manopola, collegatelo alla seconda porta del mouse del vostro ST. Posatelo per terra sotto la tastiera. Premendo il tastino del joystick con il piede vi ritroverete un economicissimo pedale di on/off, che permette di far partire l'arrangiamento mantenendo libere le mani!

In conclusione, se siete professionisti, suonate nei piano bar e avete già un Atari, questo programma potrebbe mitigare per sempre le vostre ansie di rinnovamento parco–macchine.

Se invece siete dilettanti e vi diverte strimpellare su una tastiera al ritmo di rumba o di reggae, con Real Time Arranger Pro avete il divertimento assicurato per tutto l'inverno. ■

Sei videogiochi per il tempo libero

In un pacchetto comprendente più programmi, accanto a software di impostazione prettamente professionale adatti ad un uso più serio e impegnativo, non potevano mancare anche programmi utili per passare qualche ora spensierata. D'altra parte, il fascino del personal computer è proprio questo: unire in un unico oggetto uno strumento capace di compiere sia cose estremamente professionali, come la gestione di un bilancio aziendale o la scrittura di un libro, sia cose assolutamente ludiche, come gli scacchi, il biliardo e i videogiochi.

Chess Simulator

un signor programma per il re dei videogiochi

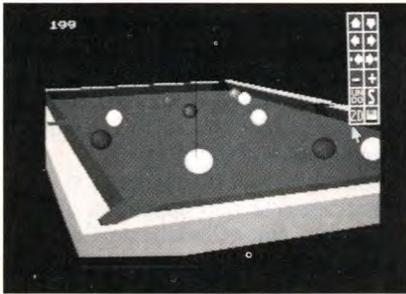
I videogiochi prodotti dalla Infogrames sono probabilmente tra i più belli reperibili sul mercato Atari. Si tratta di giochi dotati di una grafica accattivante, di suoni realistici e di una varietà di situazioni di gioco estremamante ampia. Inoltre in molti di essi si trova quel pizzico di ironia indispensabile per far sì che il gioco stesso non venga preso troppo sul serio. E' quindi con soddisfazione che parliamo dei quattro videogiochi Infogrames presenti nel pacchetto Atari 1040STE Extra. In primo luogo però vi ricordiamo che i giochi non girano sul monitor monocromatico e che per usarli dovrete collegarvi con il computer al televisore di casa (per maggiori dettagli tecnici vi rimandiamo alla recensione di Pop Art), oppure comprarvi il monitor a colori Atari. La prima soluzione è, ovviamente, la più economica e conveniente. Ma veniamo ai giochi Infogrames. Il primo è un sempreverde del computer, uno di quei «giochi» che sancirono la fortuna dei primi home computer casalinghi e spinsero all'acquisto non solo i bambini, ma anche i numerosi ferventi ammiratori di questo nobilissimo passatempo. Ben presto nacquero programmi capaci di proporre le più grandi sfide del secolo tra i geni russi della scacchiera; alcuni di questi software sono stati programmati da giocatori di livello mondiale, rendendo quasi impossibile la vittoria al povero utente medio, che deve accontentarsi di rimanere per mesi e mesi ai livelli più bassi di gioco. Ma veniamo a parlare più dettagliatamente di Chess Simulator, il simulatore di scacchi. E' quasi inutile spiegare cosa può fare questo programma: ci limiteremo a dire che permette la visione bidimensionale e tridimensionale della scacchiera. In visione tridimensionale è possibile scegliere anche diverse serie di pezzi: da quelli tradizionali a quelli africani e indiani. Ovviamente è possibile scegliere diversi livelli di difficoltà, basati sul tempo che viene concesso al computer per pensare alle contromosse. Il meccanismo con cui il computer esamina la situazione è sistematico, per cui, con molto tempo a disposizione, esso è in grado di tirarsi fuori da qualsiasi impiccio. Perciò, se volete avere qualche soddisfazione da questo programma e non frustrarvi eccessivamente con continue, pesanti disfatte, vi conviene essere severi con lui e dargli poco tempo per pensare. Interessante anche la funzione che permette di informare il giocatore del suo livello di abilità nel gioco e di attribuirgli un punteggio in base alle specifiche dell'ELO, l'organismo internazionale che raccoglie i più grandi scacchisti del mondo. Il calcolo viene fatto in base a ventiquattro situazioni scacchistiche

che vengono poste al giocatore dal computer. Esistono anche altre opzioni caratteristiche di questo tipo di gioco: l'opportunità di caricare e salvare partite e la possibilità di chiedere dei suggerimenti quando proprio siete messi alle strette. Insomma, se non avete un fidato compagno di gioco con cui dividere la scacchiera, Chess Simulator vi assicura decine e decine di serate spese mantenendo ben viva la mente. ■

Billiards II
Il simulatore di biliardo

E dopo gli scacchi non poteva mancare il biliardo, gioco che riscuote altrettanto successo tra gli utenti di personal computer. Come potete notare dal titolo del gioco, c'è un «s» in fondo alla parola Billiard: come anche gli anglofobi più agguerriti sapranno, ciò indica che i biliardi sono più di uno. Infatti si tratta di ben tre diversi tipi di biliardo!

Il gioco, come i tre seguenti, si carica automaticamente non appena si accende il computer. Immediatamente l'utente si ritrova in un vero e proprio casinò, con signore in pelliccia e bocchino e signori dal Rolex d'oro (finto). Qui un'avvenente ragazza ci chiede quanti sono i giocatori che partecipano, mentre un piccolo monitor ci permette di scegliere la stanza in cui giocare. In ogni stanza si trova un tavolo con un gioco diverso. C'è il biliardo francese con la cosiddetta carambola (quella in cui con la propria palla bisogna colpirne altre due in un solo lancio), c'è il biliardo americano con le 15 palle colorate e c'è n'è un terzo, definito scherzosamente «biliardo futurista» che consiste nel giocare su un tavolo ottagonale dotato di un buco nel mezzo, nel quale bisogna far cascare le palle avversarie evitando di farci finire le proprie. Ma una volta arrivati sul panno verde, come si fa a giocare? Con la punta del mouse si sceglie la direzione dell'asta. Quindi, dopo aver premuto il tasto sinistro del mouse, appare un ingrandimento della pallina e dell'asta, che ci permette di indicare con esattezza il punto della palla dove vogliamo colpire. Scelto questo punto, un altro clic del mouse fa partire il colpo. Il suono delle palle che collidono tra loro è assai realistico, mentre applausi o boati di sdegno sottolineano successi e insuccessi. Con il tasto destro del mouse si possono scegliere diverse opzioni, tra le quali la visione del gioco in tre dimensioni con la possibilità di spostare la visuale in tutte le direzioni e aumentare o dimi-

nuire la distanza di osservazione: proprio come se foste realmente intorno al tavolo e poteste spostarvi a destra e a sinistra liberamente. Altra opzione molto bella è quella che permette di colpire la palla con tecniche particolari: dal basso, dall'alto, con il salto, e così via. Inoltre è possibile dosare l'effetto assegnando un valore numerico in positivo o in negativo ad ogni tecnica: attrito delle sponde, coefficente di rimbalzo, coefficente di slittamento e coefficente di rotolamento. L'effetto è molto realistico, con un buon dosaggio della forza d'inerzia tipica delle palle da biliardo. L'ultimo consiglio, infine, è quello di leggere il manuale, che fornisce alcune informazioni su come colpire d'effetto la biglia. ■

Jumping Jack Son
Un gioco a tempo di rock

E' sicuramente il gioco più divertente tra quelli presenti nel pacchetto dell'Atari 1040STE. Molti di voi ricorderanno un famosissimo brano dei Rolling Stones, che infuocava le estati degli anni Sessanta ed ha continuato a imperversare per molti anni seguenti: Jumpin' Jack Flash. Si narrava di un tale Jack «saltellante», nato nell'«uragano del fuoco incrociato» e abituato ad aggrottare la fronte alla vista anche solo di una briciola di pane. Uno dalla pellaccia dura, per intenderci. Ebbene, il Jack saltellante è tornato, ma sotto le spoglie del figlio, altrettanto inquieto ma decisamente più simpatico e, visti i tempi, ovviamente meno estremista. Jumping Jack Son è appunto il figlio di Jumpin' Jack Flash ed è ilprotagonista del terzo gioco della Infogrames. Un gioco scatenato a ritmo di rock, con una colonna sonora che non vi farà stare fermi sulla sedia. L'impostazione è abbastanza tradizionale: dopo una schermata iniziale che mostra il nostro Jumping Jack junior con capello scarmigliato, imbrillantinato e chitarra elettrica a tracolla, si entra nel vivo del gioco. Dopo aver scelto il numero di giocatori (uno o due) appaiono una serie di riquadri all'interno dei quali Jumping Jack saltella (ovviamente), pilotato dai tasti freccia della tastiera alfa-anumerica del computer. Saltellando qua e là, Jumping Jack deve mettere in movimento dei giradischi colorati che emettono dei riff scatenati. Per fare ciò, Jack deve conquistare dei dischi e per ottenere questo risultato deve rendere di un unico colore una serie di riquadri. Il cambiamento di colore avviene ogni volta che Jack vi salta sopra. Nel frattempo, alcuni strumenti malvagi (una tromba, un violoncello, due piatti) lo rincorrono cercando di eliminarlo: sono gli strumenti dell'orchestra classica, che naturalmente detestano il rock'n'roll. Ogni tanto Jack si può rifocillare agguantando un panino o una Coca-Cola o si può difendere dagli strumenti cattivi lasciando sulla sua strada delle cassette, che impediscono il passaggio ai nemici del rock'n'roll. Quando poi incontra un walkman, ecco che i suoi capelli si colorano come quelli di un punk e nessun strumento classico può più nuocergli. La cosa più divertente è la musica incalzante che va in crescendo, a mano a mano che vengono azionati nuovi giradischi. E altrettanto divertente è vedere Jack che saltella da riquadro a riquadro tenedo perfettamente il ritmo della musica. Per il resto, il gioco è strutturato in maniera tradizionale: dopo aver messo in funzione tutti i giradischi, Jack può passare ad un livello successivo, saltando su un riquadro a scacchi. Ogni giradischi azionato e ogni panino mangiato aggiungono punti, ed alla fine è possibile inserire il proprio nome nella Hall of Fame dei 1000 migliori giocatori. ■

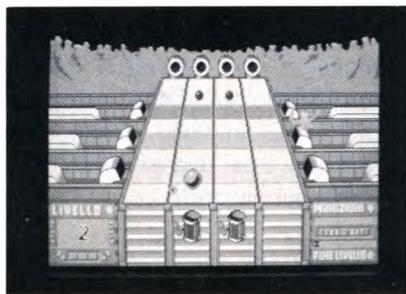
North&South
Nordisti e sudisti all'assalto

Siamo nel 1861, anno in cui ha inizio la guerra tra nordisti e sudisti. La ferrovia è uno dei pochi mezzi che permettono ai rispettivi comandi di racimolare il denaro necessario al finanziamento degli armamenti: ogni viaggio in treno verso il west permette di rinforzare i battaglioni. Il possesso della strada ferrata è dunque determinante per l'esito della guerra. Inizialmente il sud è più bellicoso, ma dopo alcuni mesi le sorti della guerra si invertono e sono i nordisti a conquistare sempre maggior terreno. Scopo del quarto gioco dlla Infogrames è eliminare lo schieramento avversario, che può essere, a scelta, quello dei nordisti o quello dei sudisti. Può essere impostato in due modi: come un «arcade» e come gioco di ruolo. Nel primo caso le battaglie vengono effettivamente combattute sul campo, con gli opposti schieramenti che si oppongono, divisi in fanteria, cavalleria e artiglieria. Con i tasti freccia si fanno avanzare gli schieramenti, con la barra spaziatrice si spara mentre con il tasto SHIFT si cambia armamento. Ovviamente vince la battaglia chi distrugge il battaglione nemico senza lasciare superstiti. Nel secondo caso si gioca spostando gli schieramenti, senza poter influire sull'esito delle singole battaglie e operando più sulla strategia che non operativamente sul campo. Molto carina l'idea di immortalare la situazione all'inizio del gioco con una foto in bianco e nero con il lampo al fosforo, proprio come agli albori della fotografia. Ben fatte anche le ambientazioni, con ponti da attraversare, fiumi dentro i quali non annegare, canyon in cui non precipitare, casette dietro cui rifugiarsi incalzati dal nemico. Se si riesce a conquistare una delle stazioni ferroviarie, si entra in un livello di gioco successivo, in cui un soldato deve ammainare la bandiera avversaria e issare la proria, non prima di aver steso con ganci destri e uppercut gli avversari che gli si oppongono. Qualora il treno nemico attraversi un nostro territorio, è possibile tentare di rapinarlo, salendogli sopra al volo e intimando al conduttore di fermarsi: riuscendo nell'impresa si rimpinguano le casse. Qualora si riesca a scacciare l'esercito avversario dalla nazione, il capitano dell'esercito vincitore viene festeggiato dall'aristocrazia locale con danze e con un grande banchetto, mentre il generale sconfitto può solo consolarsi nel credere che tra i suoi uomini si nasconda un traditore. ■

Hypnotic land
Un viaggio ipnotico

I videogames non sempre replicano situazioni reali, né è obbligatorio che rappresentino giochi effettivamente esistenti nella vita di tutti i giorni. Il mondo virtuale del personal computer permette di immaginare giochi che sfidano le più elementari leggi della fisica e ci presenta figure e personaggi immaginari, che ci accompagnano in avventure impossibili. E' il caso di questo Hypnotic Land, il paese ipnotico, in cui siamo in compagnia di una specie di Puffo rosso grinzoso, dall'aria triste e dall'accento anglosassone che si affaccia ogni tanto per invitarci a giocare nuovamente, per incoraggiarci ogni volta che viene superato un livello e per informarci sghignazzando delle difficoltà che incontreremo. Ma in cosa consiste il gioco? Immaginate quattro corsie in pendenza, sulle quali rotolano palle di diverso colore. In fondo alle corsie si trovano uno o più bidoni colorati. Scopo del gioco è far cascare nel bidone solo le palle del colore corrispondente: palle blu in bidoni blu, palle rosse in bidoni rossi, eccetera. Per evitare che anche altre palle finiscano nei bidoni sbagliati o per indirizzare le palle nei bidoni dall'uguale colore, con il mouse si possono creare ostacoli che deviano le palle su altre corsie. Nei livelli superiori appaiono anche antipatici animaletti, come il polipo vorace, che cercano letteralmente di rompere le palle. Con il tasto destro del mouse si può tentare di eliminare i fastidiosi nemici, ma vi assicuro che dopo i primi livelli risulta sempre più difficile coordinare il tasto destro con quello sinistro tenendo d'occhio contemporaneamente anche bidoni e palle. Infatti i polipi voraci diventano sempre più ingordi e non vi lasciano in pace, metre dall'alto continuano a rotolare mari di palle colorate indirizzate sempre verso i bidoni sbagliati. Dopo alcuni minuti di gioco si ottengono veri e propri effetti di ipnosi. Ma il divertimento è assicurato. ■

Hockey su pista

Come il precedente Hypnotic Land, anche questo Hockey su pista è un prodotto italiano, realizzato dalla Lindasoft, l'unica software–house che ha, fino ad oggi, prodotto videogiochi per Atari in Italia. I risultati sono lusinghieri. Se nel gioco precedente il giocatore si trovava in un mondo immaginario e psichedelico, qui invece potrà rientrare nella realtà affrontando un più tradizionale gioco a squadre. Si tratta dell'hockey su pista, un gioco che trova molti fans nelle regioni del nord Italia. Per giocare dovrete dotarvi di un joystick, essendo questo l'unico dei sei giochi che necessita obbligatoriamente di tale accessorio. Si tratta di un oggetto poco costoso, che vi servirà comunque per molti altri giochi e che si acquista presso qualsiasi rivenditore Atari. La prima videata ci mostra una bella immagine di gioco digitalizzata. Dopo aver premuto il tasto del joystick si entra in un'altra pagina, che ci mostra cinque opzioni. L'opzione INFO ci fornisce informazioni sugli ideatori e realizzatori del gioco. L'opzione SQUADRE ci permette di dare un nome alla nostra squadra e di scegliere il colore delle magliette tra quelle del campionato italiano. L'opzione GIOCATORE CONTRO ST è abbastanza intuitiva: un singolo giocatore può sfidare il computer. DUE GIOCATORI permette di giocare in due, sempre che abbiate due joystick collegati alle due porte poste alla sinistra del vostro 1040STE. Infine, COPPA permette di simulare un vero e proprio torneo ad eliminazione diretta. Ma proviamo dunque a selezionare GIOCATORE CONTRO ST. Appare una finestra che ci chiede quanto si vuole far durare la partita, da un minimo di cinque minuti fino ad un massimo di venti. Quindi ecco apparire il campo da gioco, visto dall'alto, e subito dopo, accolte da un boato, le due squadre. L'andamento del gioco è simile ai più famosi giochi di simulazione calcistica: la squadra avversaria avanza e sta al giocatore cercare di affrontare l'avversario, rubargli la palla, scartarlo e andare in rete. In questi casi, la valutazione della qualità del gioco si basa sul livello di realismo e sulla prontezza di risposta dei comandi. In Hockey su pista il livello è indubbiamente buono. Con questo gioco si conclude questa breve panoramica sui videogiochi presenti nel pacchetto software del 1040STE. A noi non resta che augurarvi buon divertimento, non solo con i videogame, ma anche con tutti gli altri programmi del pacchetto 1040STE Extra. ■

EmmeSoft: Il Software e l'Hardware Per Atari

Software gestionale con i programmi:

"Contabilità Personale"
"Trade II" gestione punti vendita al minuto
"Magazzino ST"
"Contabilità generale ST"
"Arpa" Fatturazione e Bollettazione
"DE LUXE" Fatturazione e Bollettazione

gest

geST è il più avanzato e completo pacchetto software gestionale presente sul mercato italiano per i computer Atari serie ST, STE e TT.
Realizzato nella prima versione nel 1985 ha avuto una serie di costanti aggiornamenti nel tempo che l'hanno portato ad essere un prodotto veramente affidabile e rispondente alle più disparate esigenze gestionali.
Il pacchetto è composto da 3 programmi (che possono essere acquistati ed usati anche separatamente):

1 - **Magazzino ST**
2 - **"Arpa" Fatturazione e Bollettazione** oppure **"DE LUXE" Fatturazione e Bollettazione**
3 - **Contabilità Generale ST**

Questi 3 programmi dialogano tra loro per un efficace scambio dei dati: è quindi possibile scaricare un prodotto dal *Magazzino* mentre si emette la fattura di vendita relativa, caricare nel registro fatture della *Contabilità* i dati delle fatture di acquisto e di vendita, esportare i dati del *Magazzino* verso un Tabellone elettronico (es. *LDW Power, Lotus 123, Excel* ecc...) o verso un Database (es. *Adimens, Superbase, Dbase III* ecc...) per effettuare calcoli, realizzare grafici e tabelle con i dati in archivio.

- SPECTRE GCR -

L'incredibile emulatore Macintosh per Atari ST, STE e TT.
Piena compatibilità con il Mac Plus. Uso diretto dei dischi Mac mediante il drive Atari. Accesso ai dischi MS-DOS e Atari durante l'emulazione.
Uso contemporaneo di periferiche Atari ed Apple, quali stampanti (ad aghi, a getto di inchiostro e laser), hard disk (anche removibili), scanner, interfacce MIDI, ecc...

- STalk -

Doppia scheda seriale Mac per MEGA ST. Compatibile AppleTalk, permette di utilizzare programmi di gestione di rete come *TOPS* e moltissimi programmi musicali tramite l'interfaccia MIDI.

- Laser Init -

Eccezionale Init da utilizzare con SPECTRE GCR per stampare a 300 dpi con la stampante Laser Atari.

- Pocket SCSI-

Hard disk SCSI Quantum da 40, 80 ,105, 200 e 300 Megabytes.
Di dimensioni ridottissime (cm 18x10x4) hanno una ottima velocità operativa (meno di 16 ms) grazie alla cache interna. Completa interfacciabilità e compatibilità con tutti i modelli Atari.
Nella confezione sono dati in omaggio: *FileMover* (software per il backup rapido), *Optimizer* ed utility varie.

- Overscan -

Scheda grafica per ST e TT per aumentare la risoluzione e sfruttare al massimo l'area dei monitor Atari SM 124/5, SC 1224 e MultiSync. Di facile installazione, è fornita dell'apposito driver software. Tutti i programmi che seguono correttamente le specifiche GEM utilizzano opportunamente questa scheda. Solo 120mila Lire !!

- Public Domain Soft -

Una raccolta della migliore produzione mondiale di software di pubblico dominio per Atari ST.
Programmi di utilità, MIDI, giochi, programmazione, grafica, musica ed altro ancora. Disponibili oltre 200 titoli a 10mila Lire cadauno.

- Espansioni di Memoria -

Portano la memoria del tuo Atari ST e Mega fino a 2 o 4 megabytes. Compatibilità totale con tutto il software esistente. Disponibili anche i moduli SIMM per STE e TT fino a 26Mb.

EmmeSoft e':

- Emulatore Macintosh SPECTRE GCR
- Emulatori DOS interni ed esterni
- Scheda video Overscan
- Espansioni di memoria per TUTTI i modelli Atari (ST, STE, TT)
- Schede acceleratrici per ST e STE
- Schede SCSI
- Schede di campionamento audio a 8 e 16 bit
- Hard disk esterni ed interni (anche removibili e magneto-ottici) fino a 600 Mb DMA o SCSI
- Floppy disk interni ed esterni (anche da 1.44Mb)
- Mouse e trackball ad alta risoluzione
- Software di ogni tipo e centinaia di altri prodotti....

E per i computer??? Vendiamo naturalmente tutti i sistemi Atari (DTP, MIDI, per grafica, Pcfolio, MS-DOS ecc...) ai MIGLIORI prezzi in Italia. Telefonate per informazioni e per avere i prezzi che non possiamo pubblicare!!

Spedizioni espresso in contrassegno in giornata in TUTTA ITALIA

Via S. Donato 49 10144 **TORINO** TEL. 011/486560 FAX 011/4374311

Marco Greppi

tere all'utente di correggere il testo in tempi umani.
L'editor, comunque, consente di trasferire il testo dalle/alle gabbie con molta facilità. Vi consigliamo, quindi, di utilizzarlo sempre come memoria di passaggio e controllo per il testo.
Un punto molto importante, in un DTP, è quello dello scorrimento del testo attraverso le varie gabbie disposte anche su pagine successive. Spesso, risulta difficile, per l'utente, ricostruire, a posteriori, tali collegamenti.
Calamus risolve il problema in modo molto brillante, sia dal punto di vista strutturale che da quello della visualizzazione. Si invia il testo alla prima gabbia. Se esso è sovrabbondante, appare, nella parte bassa della gabbia, il simbolo «+».
Allora, con un apposito comando, si attiva il puntatore di concatenazione (una freccia che contiene del testo) mediante il quale si indica la gabbia successiva e così via. Il tutto richiede soltanto l'uso del mouse ed è molto veloce e intuitivo. Le gabbie concatenate vengono etichettate con appositi simboli che chiariscono il senso di scorrimento del testo (figura 5). La cosa potrebbe sembrare più complessa se la pagina ospitasse due testi: in tal caso, infatti, le icone, da sole, non sarebbero sufficienti a caratterizzare le due catene, ma il programma ha anche la possibilità di visualizzare graficamente i collegamenti.
La figura 6 si riferisce, appunto, a questa eventualità, evidenziando chiaramente, con le linee oblique, che ogni testo continua nella gabbia

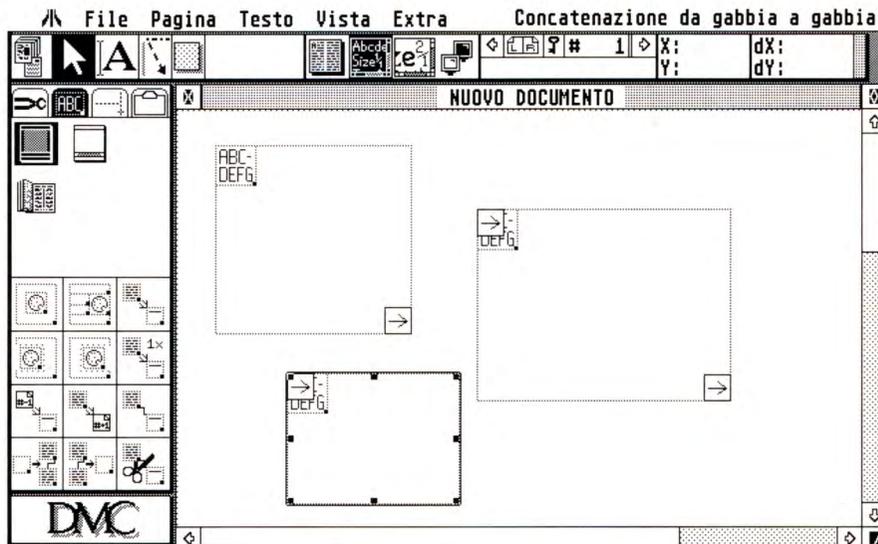



Fig.5. – Concatenamento di tre gabbie di testo. Le frecce nelle gabbie indicano il flusso del testo.

inferiore e che i due testi sono separati. E' molto semplice anche modificare la catena inserendo o togliendo gabbie con un semplice click del mouse.
Sempre in questa sezione, si fa apprezzare un comando che permette di dividere il testo in sezioni, ponendolo in gabbie separate e non concatenabili. Come sempre, infine, qualsiasi intervento sulle gabbie (ridimensionamento, spostamento, ecc.) provoca la riformattazione automatica del flusso del testo, per adeguarlo ai cambiamenti sopravvenuti.
Per la formattazione del testo, *Calamus* ricorre al concetto di righello. Un righello contiene tutte le indicazioni di formattazione (indentazioni, tabulatori, giustificazione, interlinea, spazio tra i paragrafi ecc.) e viene piazzato automaticamente in testa alla gabbia di partenza. Può essere, inoltre, inserito ovunque si desideri cambiare i parametri di formato. Spesso, è il programma che si incarica di inserire un nuovo righello, in risposta a un comando dell'utente: se, per esempio, si cambia la giustificazione di un blocco di testo, *Calamus* inserisce un nuovo righello prima del blocco e uno subito dopo, per ripristinare le condizioni precedenti.
Righello (con i parametri di formattazione) più font (e relativo corpo e attributi) uguale stile. In questo modo *Calamus* tratta gli stili di testo.
I fonts forniti con il programma sono cinque di cui due, i classici Swiss e Time, in vari formati. Altri possono essere acquistati a parte, da un catalogo di circa 1000 fonts.
Tutti i fonts, infine, sono vettoriali sia a schermo che in stampa e possono essere utilizzati con corpi che vanno da 4 a 999.9 punti con incrementi di un decimo di punto.
In figura 7 si vedono dei corpi diversi utilizzati per aggiungere le didascalie alle immagini.
Il trattamento degli stili, comunque, fa nascere un po' di nostalgia pensando al sistema utilizzato in *Timeworks* (ma originario di *Ventura Publisher*) in cui si possono attribuire nomi agli stili e richiamarli da un apposito box. Vero è che in *Calamus* la copia di un righello è semplice e che si possono anche utilizzare le macro, ma non è mai cosa facile e rapida come il chiamare gli stili per nome.

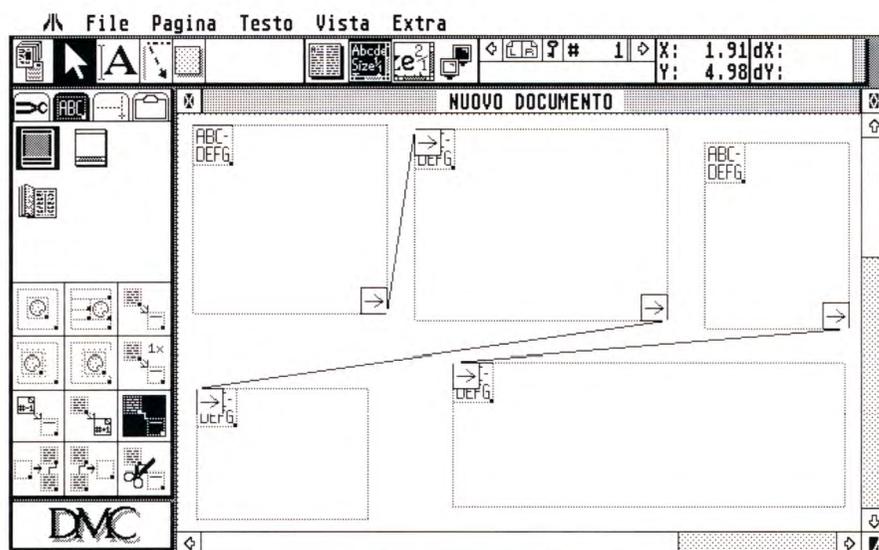



Fig.6. – Calamus è in grado di evidenziare graficamente i collegamenti fra le gabbie di testo.

Comunque, molte altre caratteristiche del programma relative al trattamento testi meritano di essere menzionate e apprezzate: la presenza di un dizionario che può essere consultato in linea e utilizzato dal programma per la funzione di sillabazione automatica (che, detto per inciso, funziona molto bene); le gabbie di note con le quali si possono inserire facilmente note a pié di pagina; la gabbia di indice che aiuta a costruire un indice, seppure non del tutto automatico; la numerazione automatica delle pagine e dei capitoli; la crenatura, anche manuale; la disponibilità delle macro per associare comandi complessi a un solo tasto.

Altri comandi controllano il modo in cui il testo scorre attorno alle immagini. La figura 8 mostra, appunto, una pagina con tre colonne di testo che circondano un'immagine centrale. Il testo, comunque, segue i contorni della gabbia, non quelli dell'immagine in essa contenuta.

La stessa figura 8 evidenzia la possibilità di definire delle aree di varia forma e retinatura, uno dei punti forti di *Calamus*. Le forme delle aree sono visibili in figura 9. Cose simili possono essere fatte anche con le linee.

Si noti, infine, che in *Calamus* tutte le gabbie sono trasparenti e, se necessario, possono essere sovrapposte senza difficoltà. La figura 10, per esempio, mostra un testo sovrapposto al viso spettrale del vostro redattore preferito (importato con uno scanner che non gli rende giustizia) e a una linea curva. In questo caso, però, diventa difficile selezionare una gabbia totalmente coperta da un'altra (cosa che può accadere anche accidentalmente). Il metodo standard del GEM per eseguire operazioni di questo tipo è «Control-click», ma in *Calamus* questo sistema non funziona, dato che tale combinazione è collegata alla vista della pagina in dimensioni "grandezza selezionata". Non sembra che esista un altro sistema e, dato che il manuale è privo di indice analitico, non è nemmeno facile cercarlo. L'unico modo di procedere, volendo fare sovrapposizioni, resta quello di definire separatamente le gabbie e sovrapporle in seguito, ricorrendo, magari, ai taccuini.

Notiamo, infine, che sia le immagini che il testo possono essere esportate da *Calamus* e memorizzate su disco dopo eventuali modifiche.

Fig.7. – Aggiungiamo le didascalie alle immagini cambiando corpo e font.

Periferiche, stampa e memoria

Calamus supporta, dall'interno, anche alcuni scanner. In questa versione la scelta è limitata allo SPAT della Silver Reed, all'Hawk CP 14 e al Panasonic FS 2 ST, ma, secondo il manuale, le future versioni avranno la possibilità di caricare dei driver esterni, consentendo di utilizzare anche altri prodotti.

Due parole sulla stampa che, come spesso accade nei prodotti tedeschi, è splendida anche senza una laser. *Calamus* stampa benissimo con la mia NEC P2200 (la più piccola delle 24 aghi NEC) sia in bassa sia in alta densità, utilizzando il driver per la NEC P6/P7 anche con un nastro normale (esiste la possibilità di montare un nastro carbografico che può essere usato una sola volta, ma produce stampe ancora superiori).

I drivers forniti con il programma sono molti e comprendono varie stampanti laser (Atari SLM 804 o SLM605, of course, ma anche HP, Canon, Linotronic), termiche e ad aghi. E' possibile anche dirottare la stampa su file, utilizzando l'apposito driver chiamato *todisk* e stampare in seguito con il programma *dskprt*, che si trova nel folder dedicato ai drivers. Non è invece possibile uscire su file in formato PostScript, per poter portare, poi, il floppy in tipografia: anche se *Calamus* è un software che si propone di fornire una soluzione *migliore* del Postscript (vedi riquadro) si tratta di una mancanza non banale, perché molti editori utilizzano proprio

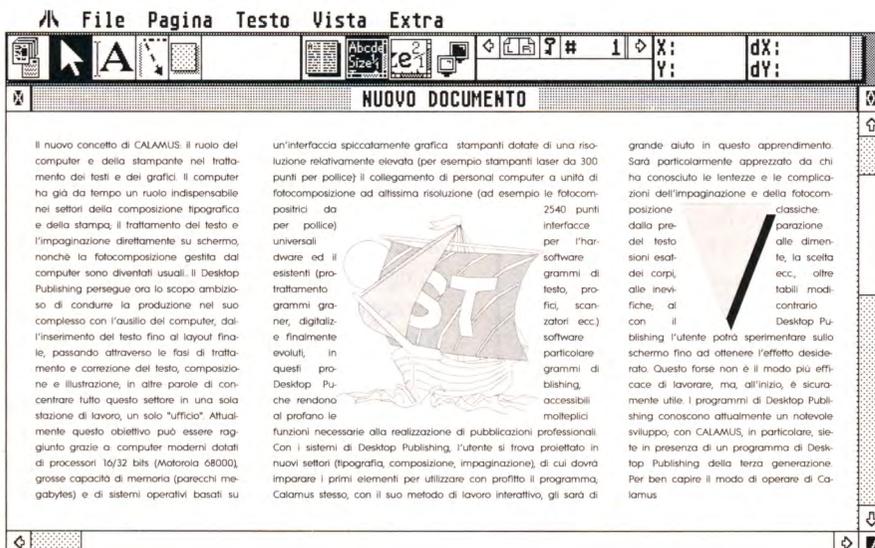



Fig.8. – Il testo scorre attorno all'immagine.

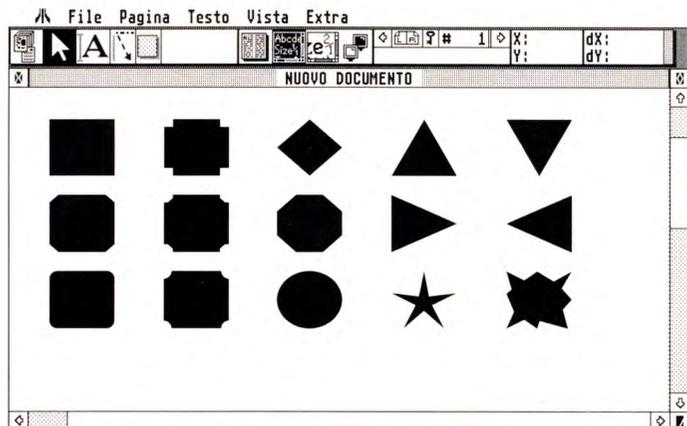



Fig.9. – Le forme delle aree generabili automaticamente.

Fig.10. – Con Calamus è possibile sovrapporre elementi di tipo diverso.

questo sistema che consente di impaginare tutto in proprio, rivolgendosi alla tipografia solo per la stampa, con costi ridotti e alta qualità del prodotto. *Calamus* ha un sistema del genere ma, purtroppo, al momento i centri stampa dotati delle apparecchiature necessarie per passare dal dischetto *Calamus* a stampe di alta qualità sono non più di 6 o 7 in tutta Italia (vedi riquadro).

I possessori di stampanti laser non Atari, inoltre, faranno bene a leggere gli avvertimenti al capitolo 21 del manuale (pagg. 3 e 4), dove si dice che le prove effettuate con varie laser collegate all'interfaccia parallela hanno dato tempi molto differenti (che vanno da 1 a 30 minuti!) per la trasmissione dei dati. Se è così, la DMC farebbe bene a fare dei test seri e comunicare i tempi per le varie stampanti, permettendo al cliente di verificare le prestazioni della propria, prima di acquistare il programma.

Tutto questo non vale per la laser Atari che, sfruttando il collegamento in DMA (Direct Memory Access: accesso diretto alla memoria), è collegata direttamente alla RAM del computer: il trasferimento dati è, così, velocissimo. Come spesso accade, però, la velocità si paga in termini di memoria necessaria: a differenza di altre laser, l'SLM 804 non carica i fonts nella propria memoria, ma utilizza quella del computer. Il manuale, quindi, avverte che, per usare la laser Atari, due megabytes sono appena sufficienti; quattro sono «la base raccomandata».

In effetti, lo stesso *Calamus* utilizza molta memoria (manuale cap. 18) e, con un 1 mega soltanto, può rallentare considerevolmente o non avere sufficiente memoria nel caso di pagine complesse (noi l'abbiamo provato sul Mega 4, dove, ovviamente, il problema non esiste).

Conclusioni

A parte qualche sottigliezza, il programma è molto bello e anche piuttosto solido. Soltanto due volte *Calamus* ha palesato qualche incertezza e ha mostrato un box, non riportato nel manuale, che ci annunciava graziosamente che si era verificata una situazione imprevista, denotata da una tipica sigla di errore interno, costringendoci a chiudere senza poter salvare. Una volta si trattava del caricamento di un blocco *STAD* salvato da *Arabesque*, mentre l'altra si verifica al caricamento di un documento, ogni qualvolta il lancio di *Calamus* avviene subito dopo aver chiuso *Degas Elite*. La nostra versione di questo programma, evidentemente, fa qualcosa che a *Calamus* non piace troppo. Si tratta, comunque, di casi facilmente circoscrivibili. Il programma si è sempre comportato molto bene considerando anche che, nonostante gli avvertimenti del manuale dove si consiglia di togliere gli accessori perché alcuni di essi potrebbero essere incompatibili con *Calamus*, noi l'abbiamo sembre lanciato con vari accessori, regolarmente utilizzati senza problemi, e con *Neodesk* come shell.

Non dimentichiamo, infine, che il costo di *Calamus* è quasi nullo, soprattutto se confrontato con altri prodotti della categoria. Le uniche cose realmente criticabili, a nostro avviso, sono la mancanza di un indice analitico nel manuale e l'assenza di un driver che permetta di uscire in PostScript su file, cosa normale e necessaria in un DTP. Un piccolo problema, inoltre, è dato dalla difficoltà di selezionare gabbie totalmente coperte da altre. Non ci sentiamo, invece, di criticare la necessità di una notevole quantità di memoria: è normale che un programma complesso come un DTP professionale ne abbia bisogno.

Per il resto, è la completezza del programma che spinge a desiderare altre finezze come un text editor più potente, qualche *facility* per impaginare tabelle, la possibilità di far scorrere il testo lungo il contorno dell'immagine e non solo lungo la gabbia che può essere solo rettangolare. Aspettiamo dunque con ansia di poter avere il nuovo *Calamus SL*, magari anche in una versione inglese, per poterne verificare i prevedibili sviluppi.

LA NOSTRA VALUTAZIONE

PRO

- DTP molto completo, totalmente in italiano (manuale compreso), dotato di troppe *features* per elencarle in questa breve scheda.
- facilità di impiego con interfaccia totalmente iconica e help in linea;
- innumerevoli possibilità di trattamento del testo (con fonts vettoriali);
- testo orientabile verticalmente e in obliquo;
- presenza di un dizionario italiano in linea;
- sillabazione veramente automatica;
- possibilità di importare immagini vettoriali e a matrice di punti in vari formati;
- realizzazione di aree di varia forma e retino;
- possibilità di sovrapporre testo e immagini;
- macro;
- prezzo minimale per un DTP

e molte altre.

CONTRO

- manca l'indice analitico del manuale.
- non è possibile uscire in formato PostScript su file (mancanza rimediata da *Calamus SL*, una nuova versione che dispone di un modulo, *Dataformer*, capace di convertire un file *Calamus* in un file Postscript).
- è difficile selezionare le gabbie totalmente coperte da altre.
- con alcune stampanti laser NON ATARI, il tempo di trasmissione dei dati è lungo.
- il text editor dovrebbe essere più potente.
- la costruzione dell'indice dovrebbe avere un grado di automatismo maggiore.
- manca una facility per l'impaginazione di tabelle. ■

SCHEDA PRODOTTO

PRODUTTORE: DMC, Schoene Aussicht 41, 6229 Walluf, Repubblica Federale Tedesca, tel. 0049/6123/73.881.

DISTRIBUTORE ITALIANO: Atari Italia, Via Bellini 21, 20095 Cusano Milanino (MI), tel. 02/61.34.141 fax 02/61.94.048.

PREZZO: Acquistandolo a parte, il solo Calamus costa lire 299.000, oppure lire 499.000 insieme al programma di grafica Outline Art (che da solo costa lire 349.000). Tutti i prezzi sono IVA esclusa.

AGGIORNAMENTI: gestiti dal distributore italiano.

COMPATIBILITA': tutta la linea ST e TT. Solo monitor bianco/nero. Supporta il monitor Atari SM 194 e TTM194/5.

CONFEZIONE: 2 floppy, manuale in italiano.

Calamus, un nuovo concetto di DTP

Un nuovo concetto di DTP

Calamus è uno dei pochissimi programmi di videoimpaginazione capaci di garantire il *vero WYSIWYG* (ciò che vedi è ciò che ottieni) ossia la totale corrispondenza fra quanto mostrato a video e quello che sarà il risultato di stampa, qualunque sia il tipo di stampante utilizzata, da una modesta 9 aghi alla più sofisticata unità di fotocomposizione.

E' una prestazione importante, che il Postscript normalmente inteso non riesce assolutamente a garantire: a meno di non disporre di particolari stampanti e di un particolare tipo di Postscript (con costi che diventano facilmente esorbitanti per le tasche di un utente medio) il risultato a stampa è sempre più o meno diverso da quello che si ha a video. Potete immaginare le conseguenze: molto tempo perso per correggere un risultato indesiderato.

Inoltre *Calamus* utilizza un proprio sistema di *fonti vettoriali*: ciò significa che ogni singolo carattere tipografico viene rappresentato tramite una precisa descrizione geometrico-matematica. In tal modo, si ottiene il beneficio di mantenere inalterata la qualità del carattere anche e soprattutto nel caso di enormi ingrandimenti di formato: con *Calamus* si può lavorare anche con caratteri di 999 punti!

Per la tipografia professionale, *Calamus* propone un'offerta completa e in continuo aumento di fonti professionali *Linotype*, *Compugraphic* e *URW*. Per l'utente "non professionale" esistono anche svariate librerie di fonti Public Domain o comunque disponibili a costi contenuti.

Calamus e la tipografia professionale

Per la tipografia professionale, *Calamus* consente il collegamento diretto con le principali marche di unità di fotocomposizione (*Linotype*, *Agfa-Compugraphics*, *Hell* e *Ultre*) tramite un'economicissima interfaccia che consente di evitare l'impiego dei costosi RIP (Raster Image Processor).

E' una soluzione innovativa che combina confort e velocità operativa con livelli di costo mai sperimentati prima d'ora nel DTP professionale. Diversi costruttori (da Linotype a Ultre) offrono inoltre unità di fotocomposizione a basso costo concepite appositamente per *Calamus* e l'Atari ST/TT. Il risparmio globale, per la tipografia, è dell'ordine di decine di milioni.

Calamus e *Calamus SL*

Calamus, presente sul mercato italiano dal 1990, è *il* DTP monocromatico per eccellenza, sia nella versione utente normale che nella versione JOB, capace di gestire le code di stampa in fotocomposizione.

A partire da quest'anno a *Calamus* si affianca *Calamus* SL, la tanto attesa versione che gestisce il colore. In realtà, più che di un aggiornamento, si tratta di un programma radicalmente nuovo che va a colmare le lacune esistenti sul mercato proponendosi come il software di Desktop Publishing più ambizioso, completo e versatile.

A questo scopo *Calamus* SL adotta un approccio modulare: accanto al programma base, in grado di gestire il colore, troviamo una nutrita serie di moduli specialistici, da acquistare separatamente, ma che una volta caricati diventano parte integrante di *Calamus* SL.

I moduli finora disponibili o previsti sono:

* **JOB MANAGER:** gestisce le code di stampa delle unità di fotocomposizione.
* **DATAFORMER:** converte i file *Calamus* nei formati Postscript, Encapsulated Postscript, GEM Metafile, Windows Metafile, HPGL (plotter) e DXF.
* **TYPE ART:** editor di fonti vettoriali.
* **4COLOR HKS:** consente l'ottenimento di colori a standard HKS identici su video e in stampa.
* **OUTLINE ART 2:** un software di disegno vettoriale per realizzare logo, marchi e pittogrammi anche a colori.
* **MULTIMEDIA PUBLISHING:** da utilizzare con il digitalizzatore audiovideo CODE-A-CHROME da 24 bit, consente l'inserimento diretto in *Calamus* SL di una qualsiasi immagine esterna.
* **CRESCENDO:** un programma che trasforma automaticamente in notazione musicale standard i dati MIDI di brani registrati con sequencer MIDI.

Principali specifiche di

Calamus 1.09N

- interfaccia utente user friendly con menù a discesa e comandi a icone (pittogrammi)
- comandi da mouse con equivalenti da tastiera
- impostazione a gabbie: gabbie di testo, di testo ruotato, di grafica bit-map, di grafica vettoriale, di filetti ed aree
- disponibilità di macro
- visualizzazione pagina singola e doppia con zoom variabile dal 5 % al 999 %
- fonti vettoriali per stampanti e schermo
- crenatura automatica e manuale, orizzontale e verticale
- corpi da 1 a 999,9 (punti, mm ecc.) con incrementi di 0,1 unità
- gestione contemporanea di 256 fonti diverse con possibilità di variare ogni singolo carattere
- unità di misura in pollici, mm, punti pica e cicero
- formati standard o liberamente definibili con orientamento della pagina verticale e orizzontale
- colonne multiple illimitate
- massima dimensione pagina: 700x700 mm
- massimo numero di pagine del documento: 9.999
- sofisticata gestione di linee d'aiuto e griglie per il posizionamento automatico di elementi grafici e di testo
- layout indipendente per pag. destra e sinistra
- fogli stile con inglobati elementi grafici
- numerazione automatica di pagine e capitoli
- posizionamento e dimensionamento gabbie anche tramite coordinate numeriche
- rotazione del testo libera a passi di 1/10 di grado
- elementi grafici vettoriali incorporati
- concatenazione automatica delle gabbie di testo
- scorrimento del testo attorno ad una gabbia grafica o di testo
- immissione diretta del testo nel layout
- editor di testo interno per una maggiore praticità e velocità esecutiva
- ricerca e sostituzione automatica di testo, stili e fonti
- gestione delle note a pié di pagina
- sillabazione italiana con vocabolario per le eccezioni
- possibilità di stampa in negativo, riflessa e con scala a piacere
- uscita su laser Atari SLM605, laser HP-compatibili, stampanti termiche e ad aghi
- uscita su fotocompositrici Linotype, AGFA-Compugraphic, Hell e Ultre tramite interfaccia dedicata

Calamus SL versione italiana in preparazione

- tutte le specifiche di Calamus 1.09 e, in più,
- rapporti di ingrandimento fino al 99999 %
- retino definibile con variazione di forma, ampiezza e angolazione del punto
- separazione colori (anche UCR)
- struttura modulare
- salvataggio automatico
- pagine senza limitazione di formato
- vettorizzazione automatica
- verifica di linee vuote a inizio colonna, orfani e vedove
- stili fonte predefiniti e liberi
- gli stili fonte comprendono: espansione e compressione, inclinazione corsivo, direzione di scrittura, colorazione indipendente di testo, contorno, sottolineatura e ombreggiatura ecc.
- immagini al tratto, grigie e colore
- grafica vettoriale con linee, archi di ellisse e curve di Bezier anche a colori
- 16,7 milioni di colori predefiniti o liberi
- utilizzo di sistemi colore standard
- memorizzazione di liste di colori definite dall'utente
- accetta immagini importate da scanner Microtek, Sharp, Agfa, Optotech, Epson e digitalizzatore audio-video
- tratta immagini bitmap in formato TIFF, Targa, ESM, GIF, Degas, STAD, IMG, IFF, Neochrome, Doodle, Cranach, GFA, PCX
- tratta immagini vettoriali in formato GEM, HPGL, Encapsulated Postscript (EPS), Postscript, WMF, DXF
- accetta testi in formato ASCII, WordPerfect, WordPlus, Calamus
- consente uscite verso unità di fotocomposizione Linotype-Hell, Agfa Compugraphic, DTC-Desktop-Setter (Ultre - prodotti OEM)
- supporta stampanti a matrice, laser colore e b/n, a trasferimento termico e a sublimazione
- supporta plotter da taglio, sistemi per diapositive e dispositivi Hell/Scitex
- produce immagini nei formati vettoriali: GEM, HPGL, EPS, PS, WMF, DXF, PLT, HPL, PFL e nei formati bitmap: PI1, PI3, TIFF, Targa, ESM, GIF, STAD, IMG, IFF, NEO, GFA, PCK, Doodle, Cranach, GFA, PCX

ELENCO DEI PRIMI SERVICE CALAMUS IN ITALIA

(stampa in fotocomposizione a partire da file CALAMUS)

ArtWork,
via Madonna dell'Asilo 194,
66054 **VASTO,**
tel. 0873/36.49.05 (anche Calamus SL)

Eidograf,
via Niceforo 50,
70124 **BARI,**
tel. 080/50.43.557 (anche Calamus SL)

Eurosoft,
via del Romito 1D-r,
50134 **FIRENZE,**
tel. 055/49.64.55, fax 055/47.49.59

PCC Computer House,
via Casilina 283/A,
00176 **ROMA,**
tel. 06/27.15.078, fax 27.14.333 (anche Calamus SL)

Stampa,
via Campo di Maggio,
21020 Brunello **(VARESE),**
tel. 0332/46.35.03

Tipografia 2D,
via Stradona 73,
San Bruson Dolo **(VENEZIA),**
tel. 041/41.01.20

Grafica Mirelli,
Vico SS Filippo e Giacomo 2,
80138 **NAPOLI,**
tel. 081/55.17.123

40 domande sul Pc-*folio*

di ADOLFO MASSAZZA

Quaranta domande per chiarire ogni interrogativo sul più piccolo ed economico computer MS-DOS compatibile esistente sul mercato.

1. Che cos'è l'Atari PC folio?

Il PC *folio* è un personal computer tascabile con le dimensioni di una cassetta VHS (20x10x2,5cm) e dal prezzo concorrenziale. Si serve di un sistema operativo che utilizza i comandi dell'MS-DOS e possiede cinque software applicativi integrati utilizzabili in modo molto semplice.

2. Il PC folio è il più piccolo computer esistente?

Non è certo che il PC *folio* sia il più piccolo computer esistente, ma è sicuramente il più piccolo computer che utilizza i comandi MS-DOS.

3. Cosa significa, in pratica, poter utilizzare i comandi MS-DOS?

Significa che chiunque abbia una conoscenza anche minima del più diffuso sistema operativo esistente, l'MS-DOS appunto, può accedere a tutti i comandi del PC *folio*. Esso utilizza un sistema operativo chiamato DIP, versione semplificata del DOS.

4. Quali sono le differenze tra il sistema operativo DIP usato nel PC folio e l'MS-DOS?

Le differenze sono minime e poco evidenti all'utilizzatore medio.

Innanzitutto il DIP risiede completamente in ROM e non su disco, come invece l'MS-DOS. Ciò fa sì che tutti i comandi del DIP siano interni (infatti non vengono listati con un comando DIR), a differenza dell'MS-DOS in cui ci sono comandi interni ed esterni.

Ciò non comporta alcuna limitazione nell'uso ed, anzi, si è dimostrato un piccolo capolavoro di programmazione.

Il DIP ha alcuni comandi in più e altri in meno rispetto all'MS-DOS. I comandi in più sono APP, RUN e OFF. Il primo permette di accedere alle cinque applicazioni interne (cosa che è possibile fare anche premendo una combinazione di tasti); RUN permette di far partire eventuali applicazioni esterne; OFF spegne il PC *folio*, che non è dotato di interruttore di accensione perché si accende ogni volta che si preme un tasto e si spegne automaticamente dopo due minuti circa di inattività (oppure digitando il comando OFF o premendo i tasti [FN – O]).

Rispetto al DOS, il DIP non possiede alcuni comandi avanzati, come, per esempio, il comando TREE (che mostra la struttura ad albero della directory specificata) o i comandi BACKUP e RESTORE (comandi esterni che servono a salvare e rispristinare grandi quantità di dati).

5. Ma quali sono i vantaggi nell'utilizzo di un sistema operativo simile al DOS?

I vantaggi per gli utenti DOS consistono nel non dover imparare i comandi per gestire un nuovo sistema operativo. Inoltre, con poche modifiche, molti programmi per DOS possono essere trasferiti sul PC *folio*, cosa che apre le porte ad infinite applicazioni.

6. E per coloro che non conoscono il DOS?

I comandi dell'MS-DOS non si possono certo definire semplicissimi; ciò può costituire un ostacolo per l'utente poco «informatizzato».

Non nel PC *folio*. Infatti il computer ha al suo interno cinque applicazioni utilizzabili a prescindere dalla conoscenza del DOS.

Inoltre, tutto il software disponibile sul mercato per il PC *folio* è in genere utilizzabile in modo molto semplice, con ricorso poco frequente al DOS vero e proprio. Infine, nel PC *folio* ci sono alcune funzioni di help in linea, che forniscono suggerimenti al principiante.

In un certo senso, il PC *folio* potrebbe essere considerato uno strumento didattico, utile per avvicinarsi per la prima volta all'MS-DOS in quanto permette di familiarizzarsi con i più semplici comandi del sistema operativo senza che questo approccio influenzi la normale utilizzazione dei cinque programmi applicativi interni.

7. Quali sono queste cinque applicazioni interne?

Un Blocco per appunti, una Rubrica per indirizzi, un'Agenda per impegni ed appuntamenti, una Calcolatrice e un Foglio Elettronico.

8. Non c'è un database o un programma di archiviazione?

In realtà, la Rubrica è un database. Con qualche accorgimento può facilmente essere trasformata in uno strumento per creare un piccolo archivio portatile.

9. In che modo?

La Rubrica, nella quale di solito si conservano indirizzi e numeri telefonici, permette l'ordinamento alfabetico e la ricerca di una serie di lettere dell'alfabeto all'interno dell'archivio. Queste due caratteristiche sono sufficienti per offrire diverse possibilità di gestione dati.

10. Si può fare qualche esempio?

Qualora si debbano archiviare e schedare oggetti situati in posizioni scomode, è possibile

sfruttare la piccolezza e la portatilità del PC *folio* ed utilizzarne la Rubrica come archivio preliminare. Sarà poi possibile trasferire i dati su un computer più grande, senza dover nuovamente trascriverli dalle schede cartacee. Il guadagno in termini di tempo e fatica è notevole.

11. Ma come avviene il trasferimento di dati con altri computer?

Il PC *folio* è dotato di un'interfaccia opzionale di basso costo, la cosiddetta interfaccia parallela, che permette il collegamento alla stampante e agli altri computer. E' sufficiente collegare con un cavo questa interfaccia all'altro computer e, con un software apposito, trasferire i dati.

12. E' possibile collegarsi a qualsiasi computer?

Sì. Acquistando l'interfaccia parallela viene fornito un cavo e un software utile al trasferimento dei dati tra PC *folio* e qualsiasi altro computer PC compatibile. Inoltre, grazie al software reperibile in commercio, è possibile scambiare dati anche con i computer Atari della serie ST e con gli Apple Macintosh.

13. Come vengono memorizzati i dati del PC folio?

I dati vengono memorizzati nella memoria centrale oppure sulle memory card, piccole schede asportabili, che si inseriscono nel lato sinistro dell'apparecchio e permettono il trasporto delle informazioni. Esse sostituiscono i normali dischetti e sono molto meno ingombranti. Sono alimentate da minuscole pile che durano un anno.

14. Che capienza hanno le memory card?

Esistono memory card da 32, 64 e 128Kb. Quelle da 64Kb sono adatte alla maggior parte degli usi. Benché le memory card siano per ora piuttosto care, quelle da 64Kb rappresentano il miglior rapporto qualità/prezzo.

Esistono comunque alcune aziende che producono memory card meno costose di quelle originali Atari.

15. E' possibile stampare su carta i dati elaborati con PC folio?

Come si è detto, per ottenere la stampa del nostro lavoro basta collegare l'interfaccia parallela del PC *folio* ad una stampante.

16. Si può intervenire sui parametri di stampa?

E' possibile definire il numero di righe per pagina, i margini superiori, inferiori e di bordo pagina, ed inviare un codice di inizializzazione utile per l'adattamento ai diversi tipi di stampante.

17. E' possibile stampare con la stampante Laser?

Non con la stampante Laser Atari, in quanto i 128Kb di memoria del PC *folio* non ne permettono la gestione.

La postazione PC folio allo SMAU ha suscitato moltissimo interesse per il gran numero di nuovi prodotti presentati.

18. Si possono realizzare applicazioni telematiche con il PC folio?

E' possibile collegare un modem e inviare o ricevere dati via telefono. Infatti, oltre all'interfaccia parallela che serve per il collegamento ad altri computer ed alla stampante, esiste in dotazione facoltativa anche un'interfaccia seriale, che serve a collegare un modem. E' possibile stabilire i parametri di comunicazione: baud rate, parità, lunghezza della parole e bit di stop. Inoltre, è da poco disponibile un modem che ha le stesse dimensioni dell'interfaccia e che farà del PC *folio* uno strumento veramente ineguagliabile per il telematico «itinerante».

19. Come vengono visualizzati i dati sullo schermo del PC folio?

Il PC *folio* fa uso di uno schermo a cristalli liquidi che utilizza la tecnologia Super–Twist. Mostrando i dati a tutto schermo, è possibile ottenere una visibilità di 8 righe per 40 caratteri. Benché lo schermo non sia retroilluminato, si ottiene un'ottima visibilità anche in situazioni scarsamente illuminate.

20. Descriviamo più da vicino le diverse applicazioni interne.

Cominciamo dal Blocco Note.

Il Blocco Note permette di scrivere qualsiasi tipo di annotazione.

E' un piccolo programma di videoscrittura dotato delle funzioni tipiche di questi programmi: ricerca e sostituzione di caratteri e stringhe di caratteri, andata a capo automatica, margini definibili dall'utente, possibilità di copiare e spostare blocchi di testo, indicazione della posizione del cursore, salvataggio del file in formato ASCII, unione e stampa di più testi, eccetera.

21. Esiste la possibilità di importare ed esportare testi da altri computer?

Il Blocco Note utilizza lo standard ASCII, che permette di importare e/o esportare testi da altri computer. Un giornalista può, per esempio, trasferire un articolo iniziato sul computer di casa e continuare a scrivere con il PC *folio* in treno. Qualsiasi idea che ci venga in mente mentre siamo in villeggiatura può essere memorizzata su un supporto indelebile e poi trasferita al ritorno a casa sul computer della nostra scrivania.

22. In definitiva, come si scrive con il Blocco Note del PC folio?

Il Blocco Note del PC *folio* è ideale per tutti coloro che, per esempio, devono prendere brevi

PC FOLIO NEWS

di A. Massazza e R. Casiraghi

La Renault sceglie il PC *folio*

Si ampliano a macchia d'olio le applicazioni del piccolo di casa Atari, questa volta in maniera quanto meno clamorosa; la Renault francese ha elaborato un progetto, denominato «Micro-Vendeur», finalizzato a dotare la propria rete di venditori esterni (4400 venditori in 59 succursali e 447 concessionarie) di un ausilio alla vendita. Per aggiornare continuamente il listino e le specifiche tecniche in dotazione alla propria rete di venditori esterni, la Renault si serve proprio del piccolo PC *folio,* che, essendo MS-DOS compatibile, permette una facile comunicazione con i PC di cui è dotata ogni filiale dell'azienda francese. Basta infatti che giornalmente i venditori esterni inseriscano la memory card del loro PC *folio* personale nel lettore di card Atari collegato al PC della filiale, per avere in cinque secondi l'aggiornamento su tutti i veicoli, accessori, opzioni e prezzi della casa. Questi dati vengono quotidianamente aggiornati attraverso una rete che collega tutti i PC della rete di vendita Renault, gestita da un software di nome RCOM2.

Il PC *folio* per i medici

Il PC *folio* è lo strumento informatico ideale per chi deve fare frequenti spostamenti. Poteva il PC *folio* dimenticare una categoria così importante e «itinerante» come quella dei medici? La risposta è no. Prova ne viene dalla Francia, dove una software house ha creato un prodotto dedicato al cerusico informatizzato: Cervus. Il programma gestisce le visite e le ricette mediche, e viene venduto facoltativamente anche insieme a una stampante a getto d'inchiostro Kodak e un'interfaccia RS–232 per l'emissione cartacea delle ricette. Un archivio memorizza l'elenco dei pazienti da visitare in giornata; alcune funzioni permettono la stampa veloce di ricette (in archivio possono essere conservati i nomi di 500 medicinali con posologia allegata), certificati e richieste d'esami; in testa alla prescrizione vengono automaticamente stampati il nome del medico e il nome e l'età del paziente, oltre che, facoltativamente, consigli o richieste supplementari d'esame. Esiste addirittura un dizionario di termini medici e un elenco di medicine specifiche per la donna incinta. Infine un'altra opzione gestisce l'onorario e l'elenco dei pagamenti. Alla fine della giornata, dopo aver effettuato la stampa delle visite effettuate e delle ricette rilasciate, il tutto viene memorizzato in un archivio mensile. Lo stesso accade alla fine del mese, quando tutto viene memorizzato in un archivio annuale. Cervus costa 3795 FF da solo; 13.990 FF con stampante e interfaccia seriale. E' inoltre disponibile anche in versione completa di valigetta medicale: in questo caso il prezzo è di 15.413 FF. Cervus è prodotto da ADG Cervus, 10, rue Fraizier, 93210, La Plainte Saint–Denis, Tel. 0033/42.43.00.57

Dynapulse

Dal mondo della medicina statunitense (ma in realtà si tratta di un'applicazione che può interessare ognuno di noi) arriva il DynaPulse, uno straordinario sistema di misurazione della pressione sanguigna e del polso che unisce per la prima volta un'estrema facilità d'uso ad una notevole precisione dei dati misurati. In particolare, con il PC *folio*, la porta seriale e un apposito software su Memory Card è possibile memorizzare tutti i dati pressori, visualizzare graficamente l'andamento dei dati nel tempo (trend) e evidenziare uno speciale tracciato cardiaco che consente di rilevare malformazioni o scompensi: tutti i dati potranno poi essere trasferiti con comodità sul PC da tavolo. E' dunque evidente la grande utilità di questa applicazione per il mondo della medicina e dello sport: le ridotte dimensioni del DynaPulse e del PC *folio* (che pesa 450 grammi e sta comodamente nella tasca di un camice) consente all'operatore medico di avere sempre con sé un personal computer per memorizzare i dati pressori misurati con DynaPulse ed effettuare le prime analisi sui dati stessi. Per ulteriori informazioni su questa rivoluzionaria (ed economicissima) applicazione, gli interessati possono rivolgersi alla

---

appunti, fissare un'idea su supporto indelebile, standere velocemente in treno una breve relazione, fare la revisione di un testo già esistente, scrivere una lettera in situazione d'emergenza. D'altra parte, la relativa piccolezza della tastiera del PC *folio* permette di scrivere agevolmente, ma non di scrivere intensivamente. Quello che si vuole dire è che uno scrittore di professione potrebbe trovarsi non del tutto a suo agio con i piccoli tasti del PC *folio.* Inoltre, un testo molto lungo rallenta la velocità del computer.

Quindi il Blocco Note è soprattutto utile per la stesura di testi non eccessivamente ampi.

23. Il Foglio Elettronico?

Il foglio elettronico è la seconda applicazione; in generale è una specie di tabulato virtuale sul quale vengono inseriti testi e dati numerici, questi ultimi collegati tra loro da funzioni matematiche anche molto complesse. In questi tabulati, basta cambiare un elemento numerico perché tutto l'insieme cambi nella sua totalità in relazione al dato inserito. Ciò permette, per esempio, di realizzare ampie tabelle senza doverne ogni volta ricostruire la struttura oppure effettuare simulazioni con dati numerici ogni volta diversi.

Nel Foglio Elettronico del PC *folio* ci sono circa 45 funzioni a disposizione, le stesse funzioni utilizzate dal più diffuso foglio elettronico esistente nel mondo dei PC compatibili: il Lotus 1–2–3. In particolare, i dati sono compatibili con la versione 1A.

Tutti i file vengono salvati nel formato .WKS, importabili ed esportabili su altri computer e lì modificabili con altri fogli elettronici Lotus compatibili.

24. Sono supportate tutte le funzioni del Lotus 1–2–3?

Non proprio tutte. Alcune funzioni di database e di gestione delle stringhe non vengono caricate. Tutti i dati del foglio elettronico vengono comunque caricati, e al posto delle funzioni non supportate appare l'indicazione @ERR.

25. E la terza applicazione interna, quella della Rubrica?

La sua funzione principale è quella di indirizzario. E' possibile archiviare centinaia di nominativi, indirizzi e numeri telefonici anche in archivi diversi richiamandoli al momento opportuno. Ad ogni nominativo è possibile aggiungere qualsiasi dato necessario per una mi-

Soft&Hard In viale Lombardia 84, 20093 Cologno Monzese, tel. 02/27.30.23.33, fax 27.30.22.84.

Il PC *folio* come Data Logger

Si chiama Portalog l'applicazione per PC *folio* che lo trasforma in un data logger MS-DOS compatibile. Creato dalla IBP tedesca, e distribuito in Italia dalla Micro Nord di Bolzano, il Portalog consente all'addetto ai controlli di qualità o alla manutenzione facili misure sul campo. Il corpo portante consiste nel PC f*olio* Atari mentre la parte riguardante le misure comprende sia l'interfaccia DMV costruita in tecnica miniaturizzata SMD, sia il software di elaborazione sul PC denominato Portaview. Per la raccolta dei dati analogici provenienti da comuni sensori periferici, sono predisposti 10 canali di cui uno capace di autoranging. Tutti i parametri necessari dei canali quali il nome, l'unità scelta, il fattore moltiplicativo e il tasso di scansione possono essere commisurati al problema specifico di misura mediante un comodo menù Pull Down.

La guida operativa si adegua automaticamente alla lingua scelta (inglese, francese o tedesco). Con Portalog si possono misurare tensioni DC/AC fino a 400 V e correnti fino a 400 mA. Con memoria espansa il Portalog è in grado di archiviare fino a 250.000 valori misurati.

Per informazioni, contattare :

Micro Nord, via Segantini 18, BOLZANO, tel. 0471/28.01.44.

Tre programmi in italiano per il PC *folio*

La Lucky Soft ha messo a disposizione del pubblico italiano tre pacchetti software per il PC *folio* che vengono incontro al professionista che utilizza il piccolo tascabile per la gestione dei propri affari. Tutti e tre i programmi sono già alla seconda release e si inseriscono in una serie, destinata ad arricchirsi di altri prodotti, chiamata Perfect Manager. I programmi vengono forniti su dischetto da 5,25" o da 3,5" per PC compatibili e devono essere trasferiti attraverso la porta parallela. Eventualmente (ma poco convenientemente) i software sono anche disponibili su memory card.

Per i possessori di un Atari ST, dal momento che questa macchina legge i dischetti formattati in DOS, è possibile effettuare il trasferimento attraverso la porta parallela utilizzando uno dei programmi di comunicazione disponibili. Il primo pacchetto è dedicato alla gestione delle spese. Permette l'inserimento di tutte le uscite giornaliere con relativa causale, fornisce la somma mensile ed un grafico esemplificativo, oltre ad un output di stampa. Il secondo è finalizzato alla gestione del conto corrente. Permette di visualizzare e stampare l'estratto conto mensile e di conoscere in ogni momento il saldo totale. Fornisce anche un grafico e la media delle entrate e delle uscite. Infine, il terzo pakchetto è destinato alla gestione dei fornitori e dei clienti, che vengono memorizzati per numero d'ordine, ragione sociale, indirizzo e numero di partita IVA.

Ad ogni fornitore e cliente è possibile assegnare gli ordini, memorizzati per tipo, quantità, costo unitario, sconto e totale di spesa. Per ogni fornitore e cliente viene gestito l'elenco degli ordini in sospeso. Di questi programmi avrete modo di leggere presto una recensione sulla rivista. In futuro verrà fornito un programma per la gestione dell'attività degli informatori medico–scientifici.

I tre programmi sono disponibili presso Lucky, Via Passeroni 2, 20100 Milano, 02/58.30.26.24. e costano il primo e il secondo 49.000 lire, il terzo 99.000 lire. Il PC *folio* al CES di Las Vegas

CES a Las Vegas

Il CES è un'importante fiera di informatica che si svolge ogni anno a Las Vegas. Occasione per mostrare le ultime novità anche per il PC *folio*. Si tratta soprattutto di software, adatto a soddisfare numerose necessità: *US & European traveler's guide* è un programma dedicato ai turisti; *Astrologer* è, ovviamente, un programma per la divinazione a mezzo astri; *Wine Companion* vi trova il vino giusto per ogni pietanza, *Diet Counter* prepara programmi dietetici; *Bridge Baron* insegna i trucchi del bridge; *Turbo Translator* è un traduttore multilingua (inglese, svedese, tedesco, francese, spagnolo e italiano); infine, *Stock Tracker* gestisce il magazzino. Speriamo che almeno alcuni di questi programmi possano un giorno o l'altro arrivare anche in Italia! ■

gliore identificazione. La ricerca può avvenire per qualsiasi dato dell'indirizzario ed è possibile creare archivi differenziati in base ad una dato specifico; per esempio, avendo un indirizzario di lavoro contenente tutti i clienti europei, è possibile creare un nuovo archivio che contenga solo gli indirizzi dei clienti francesi.

Come abbiamo già detto, la Rubrica funziona non solo come indirizzario, ma anche come archivio di più vaste applicazioni, un ampio schedario aperto a molte opportunità.

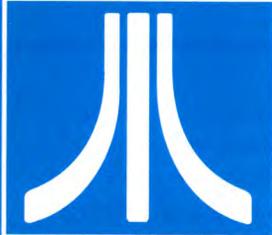
26. E' vero che nella Rubrica c'è un'opzione che permette la chiamata telefonica automatica?

E' un'opzione molto interessante che permette di chiamare un numero telefonico semplicemente avvicinando la cornetta all'altoparlante del PC *folio* e digitando un tasto; in questo modo il PC *folio* emette una sequenza sonora che corrisponde al numero che si vuole chiamare, permettendo anche di scegliere se si vuole o meno il prefisso. Fino a qualche tempo fa in Italia questa funzione era scarsamente utilizzabile perché il sistema di composizione a tono (DTMF) non era ancora disponibile: oggi, invece, in parecchie zone d'Italia e su quasi tutti i "telefonini" è possibile utilizzare il PC *folio* per telefonare senza necessità di digitare il numero telefonico.

27. E l'Agenda?

L'Agenda è la quarta applicazione interna del PC *folio*, che permette di memorizzare appuntamenti e impegni in un calendario informatico che arriva fino al 2050. Sul video appare un calendario che dà l'opportunità di avere sotto gli occhi tutti i giorni del mese e dell'anno. Selezionando un qualsiasi giorno, vengono visualizzati tutti gli impegni di quella giornata, che possono essere aggiunti e modificati a piacere. Con le opzioni di ricerca è possibile rintracciare appuntamenti passati e futuri. E' anche possibile spostare agevolmente un impegno da un giorno ad un altro. Inoltre c'è un ampio assortimento di allarmi sonori e visuali, che possono essere ripetuti con cadenza giornaliera, settimanale, feriale, mensile ed annuale.

28. Gli allarmi funzionano anche a computer spento?

In realtà, il PC *folio* non è mai spento. L'oro-

SASSARI	**O.R.E. S.n.c. di Grassi** z.I. Predda Niedda str. 23 tel. 079/260477-261063 distribuzione-ingrosso	TORTOLI	**PORRA' S.n.c.** via Tempio n. 10 tel. 0782/623609 videogame & professionale
	D.A.R.C. S.n.c. c.so Vico n. 37 tel. 079/273198 videogame & professionale	ORISTANO	**ERRE DI S.n.c.** via E. Campanelli n. tel. 0783/212274 videogame
ALGHERO	**BALATA GIOVANNI PAOLO** via Carlo Alberto n. 45 tel. 079/979111 videogame	CAGLIARI	**SARDA COMPUTING S.r.l.** v.le Monastir n. 157 tel. 070/271657 videogame & professionale
PORTO TORRES	**IDDA ANGELO** via Sassari n. 144/a tel. 079/510944 videogame		**COMPUTER SHOP S.a.s.** via Oristano n. 12 tel. 070/653312 videogame
BADESI	**NEW ELECTRONIC di SANNA** via Mare n. 17 tel. 079/684321 videogame		**C-LAB ATARISTI di Moretti** via Pasubio n.5/a tel. 070/274064 professionale
TEMPIO PAUSANIA	**LEPORI FRANCO S.n.c.** c.so Matteotti n.46 tel. 079/630001 videogame		**DAL MASO S.r.l.** via Cuggia n. 13 tel. 070/308208 musicale
OLBIA	**SKEMA di HANOZET S.n.c.** via Acquedotto n.31 tel.0789/23630 videogame & professionale		**N.MASELLA** p.zza Jenne n. 37 tel. 070/655632 musicale
MACOMER	**LOGOZZO TULLIO** via Regina Elena n.23 tel.0785/71077 videogame	IGLESIAS	**MUNTONI SERGIO** via Roma n. 20 tel. 0781/41883 videogame
NUORO	**C.E.N. S.a.s.** via S. Emiliano n. 51 tel. 0784/38484 videogame	QUARTU S.ELENA	**CENTRO TV ELETTR. S.n.c.** via Marconi n. 574 tel. 070/812180 videogame
	SAREL di Manca via Manzoni n.12 tel. 0784/36901 videogame & professionale	SANLURI	**SCANU ALDO** via Carlo Felice n. 254 tel. 070/9307587 videogame

Facile comunicazione con il PC da tavolo tramite porta parallela.

logio funziona sempre e «sveglia» il computer ogni due minuti circa affinché controlli che tutto vada bene: che cioè non ci siano allarmi da dare.

Se ci sono, un cicalino provvede a ricordare l'impegno e lo stessa cosa fa una scritta sul monitor al momento della riaccensione. E' stato osservato che, a volte, gli allarmi non sono precisi al secondo: è vero; ciò è dovuto proprio a questo «risveglio» che avviene ogni due minuti.

29. Infine, parliamo della quinta applicazione interna, la Calcolatrice.

La Calcolatrice mette a disposizione un tastierino numerico disposto «sotto» la tastiera del PC *folio* ed evidenziato da tasti rossi. Ciò agevola l'uso dei tasti numerici e sveltisce l'impostazione delle operazioni. Tutti i calcoli vengono mostrati sul video e gli operatori scorrono in una specie di «nastro» correggibile e modificabile in ogni momento. Sono presenti cinque memorie; ciò significa che è possibile memorizzare cinque numeri richiamabili per ogni tipo di calcolo. La virgola può essere fissa o mobile ed è possibile visualizzare i dati in formato aritmetico, scientifico e tecnico. Oltre alla quattro operazioni, la calcolatrice esegue calcoli negativi, potenze, radici, fattoriali e percentuali (maggiorazione, scorporo, ecc.).

I calcoli possono essere stampati in tempo reale collegando una stampante al PC *folio.*

30. Qualche altra caratteristica da segnalare?

E' possibile importare i dati della Rubrica, del Foglio Elettronico e dell'Agenda all'interno del Blocco Note. Esiste infatti uno spazio di memoria che conserva i dati, permettendo di trasferirli da un applicativo all'altro. Pensiamo all'utilità che può avere un'applicazione del genere nel caso in cui si debba presentare un relazione che presenti un testo scritto, alcuni dati statistici e alcune schede di prodotti: con questa opzione il PC *folio* permette di risolvere il problema e di unire tutti i dati in un unico testo del Blocco Note.

31. Esiste altro software in commercio, oltre alle cinque applicazioni interne?

Esiste molto software anche in italiano per la gestione delle spese, del conto corrente, dei fornitori e dei clienti, ecc. Le principali aziende italiane attive sul fronte del PC *folio* sono Lucky Soft, Emmesoft, Eurosoft e RVF. Esistono poi moltissime applicazioni create da aziende, enti e istituti per le proprie necessità interne e che non sono quindi accessibili al grande pubblico. In particolare sembra che il PC *folio* sia stato adottato soprattutto in campo medico: per esempio, all'ultimo SMAU si poteva ammirare un'applicazione di monitoraggio della pressione sanguigna su PC *folio* (Dynapulse) e un incredibile sistema di comunicazione tra vedenti e non vedenti della ditta olandese Alva. Atari Italia è, ultimamente, molto attiva per quanto riguarda l'importazione di software e hardware per il PC *folio*: sono già disponibili MacLink per il collegamento con i computer Macintosh, FolioLink per il collegamento con gli Atari ST, PC–Applications per riprodurre su PC da tavolo l'ambiente PC *folio*, Chess, un software per giocare a scacchi e il compattissimo Modem. Tra breve usciranno Power Basic e diversi altri prodotti matematici, finanziari e statistici.

Citiamo infine, tra i prodotti immediatamente disponibili, il Software Development Kit riservato agli sviluppatori professionali, che semplifica enormemente la programmazione su PC *folio* (programmazione, per inciso, che può avvenire con tutti i tools e linguaggi disponibili nel mondo DOS).

32. Che cosa succede se lasciamo il PC folio acceso?

Questa è un'eventualità molto comune, visto che le applicazioni verranno facilmente consultate più volte al giorno nel corso del lavoro. Semplicemente, dopo due minuti il PC *folio* si spegne da solo. O meglio, il monitor si oscura per risparmiare energia. Anche dopo giorni, è sufficiente premere un qualsiasi tasto per ritornare esattamente alla videata presente al momento dello spegnimento, senza alcuna perdita di dati.

33. Generalmente, i computer portatili sono grandi divoratori di pile. come si comporta il PC folio?

Il PC *folio* è alimentato da tre piccole pile «stilo» da 1,5 volts ed ha un'autonomia notevole.

Per quanto non sia possibile indicare un valore preciso, in quanto esso varia sensibilmente in funzione delle modalità d'uso del singolo utente, alcuni test hanno evidenziato anche fino a 30 ore di autonomia, durata ottima in confronto ai costosissimi computer portatili lap–top.

Ovviamente, se si fa un grande uso degli allarmi, questa autonomia diminuisce, ma sempre entro una soglia più che accettabile.

Grande autonomia con tre comode pile "stilo".

Memory Cards da 32, 64 o 128 Kb costituiscono il supporto per le memorie di massa.

34. E' alimentato solo dalle batterie?

Facoltativamente può essere alimentato da un economico alimentatore esterno, consigliato per chi fa un uso residente del PC *folio*. E' anche possibile il collegamento con la presa accendisigari di un'auto (il relativo adattatore può essere facilmente fabbricato con della componentistica standard).

35. Quali sono i limiti più evidenti del PC folio?

Probabilmente la memoria RAM non particolarmente estesa. Infatti, 128 Kb rischiano di non essere molti per la gestione di ampie quantità di dati. Esiste comunque un'estensione di memoria a 256Kb prodotta dall'Atari, identica all'interfaccia parallela e collegabile al PC *folio* nello stesso modo. Un altro limite può consistere nel costo piuttosto elevato delle memory card, che può essere un ostacolo alla più ampia diffusione del PC *folio*, ma, lo ripetiamo, ne esistono altre in commercio più convenienti.

36. Quali sono invece i pregi del PC folio?

Sicuramente la piccolezza e la compatibilità MS-DOS. Inoltre, crediamo che sia molto importante la compatibilità del Foglio Elettronico con Lotus 1-2-3, lo standard dei foglio elettronico. Ciò ne fa uno strumento veramente prezioso per chi si trova spesso a gestire dei numeri in situazioni itineranti: pensiamo a manager, rappresentanti, professionisti che operano nel campo economico, ecc. Infine non dimenticherei il prezzo: veramente sorprendente se paragonato a qualsiasi altro computer che usa i comandi DOS.

37. Chi sono i concorrenti del PC folio?

Apparentemente molti, in realtà pochi. I piccoli databank che si trovano sul mercato nella stessa fascia di prezzo non sono MS-DOS compatibili. Viceversa, i lap-top, i cosiddetti personal portatili, pur fornendo prestazioni tecniche più eclatanti, sono molto più ingombranti e costano cifre dieci volte superiori. Anche i più recenti tentativi di creare apparecchi vicini al concetto del PC *folio* si collocano a un livello di prezzi più alto e non ne insidiano la posizione dominante.

38. In definitiva, a chi è particolarmente indicato il PC folio?

Le categorie di persone alle quali il piccolo computer può essere utile sono diverse. Pensiamo al professionista o al manager che viaggia molto e ha bisogno di portare con sé, in poco spazio, la propria agenda d'appuntamenti, i calcoli finanziari dell'azienda e l'indirizzario; al commerciante o al rappresentante che vuole gestire l'archivio dei clienti e dei fornitori; all'insegnante che vuole realizzare a scuola schede «informatiche» dei propri alunni; allo studente universitario che ha bisogno di un blocco per appunti, di una calcolatrice e di un foglio elettronico; al giornalista che si trova a dover stendere una bozza di articolo in situazioni scomode. In più il PC *folio* rappresenta la soluzione ottimale per tutte le aziende, enti o istituzioni che necessitano di attività di raccolta dati sul campo, formulazione di ordini o offerte, lettura di codici a barre, trasmissione telematica di dati e ordinativi ecc. Una vera pletora di applicazioni sta nascendo in tutto il mondo e anche in Italia sta diventando abbastanza frequente trovare un PC *folio* nelle mani di agenti, informatori medicali, tecnici, scienziati e professionisti.

39. In conclusione, per lavorare agilmente con il PC folio che cosa è necessario procurarsi?

Oltre al PC *folio*, inizialmente sarà sufficiente una memory card da 64 o 128 Kb (per avere più spazio-memoria a disposizione e una copia di sicurezza dei dati) e l'interfaccia parallela (che, collegata ad una stampante, permette di ottenere una copia su carta dei dati). Qualora si preveda di realizzare applicazioni telematiche sarà bene procurarsi l'interfaccia seriale o il modem. Con questi piccoli accessori, il PC *folio* assicura un funzionamento degno di personal più blasonati (e ingombranti).

40. Qual è il futuro del PC folio?

Il PC *folio*, a due anni dalla sua introduzione sul mercato, non ha ancora esaurito la sua carica innovativa. Il rapporto qualità/prezzo è tuttora imbattibile, la soddisfazione di migliaia di utenti italiani indiscussa. Auspicabile sarebbe forse un modello che avesse di serie una memoria di 640K. Anche in questo caso però, il consumatore "impaziente" può trovare una soluzione immediata: ditte come Emmesoft, Eurosoft e soprattutto Clever sono già ora in grado di espandere il PC *folio* a 512 o 640K a costi relativamente contenuti. ■

Piccolo indirizzario

CLEVER,
via Segantini 26, 50142 FI, tel. 055/78.53.12
EMMESOFT,
via San Donato 49, 10123 TO, tel. 011/48.65.60
EUROSOFT,
via del Romito 1D/R, 50134 FI,
tel. 055/49.64.55
LUCKY SOFT,
via Adige 6, 20135 MI, tel. 02/54.68.342
UMANA,
strada Courgné 57, 10070 Mappano (TO),
tel. 011/99.69.552

Interfacciabile con qualsiasi stampante seriale o parallela.

LA RUBRICA DEL REDATTORE3

di Roberto Casiraghi

"Redattore3" è un software di trattamento testi dalle caratteristiche estremamente innovative, la cui diffusione nell'universo Atari è destinata a crescere, visto che dal mese di novembre viene incluso in tutti i 1040STE!
In questo numero iniziamo una rubrica in cui evidenzieremo i vari aspetti di questo software e apriremo un dialogo con i nostri lettori.

Scriveteci!

Una curiosità: come è nato Redattore

Redattore è nato per rispondere alle esigenze del quotidiano francese *Libération*, la celebre testata fondata dal filosofo Sartre. I giornalisti della redazione chiedevano un word processor che avesse come requisito principale la *rapidità di lavoro*, intesa sia nel senso di abolizione dei tempi morti che innervosiscono l'operatore (attese in fase di cancellazione, riformattazione testo, spostamento di ampi blocchi di testo, ricerca e sostituzione) sia nel senso di ergonomia ovvero possibilità di attivare una qualsiasi funzione utile nel numero minore di "mosse" possibili. *Redattore* ha saputo dare a queste esigenze una risposta estremamente convincente: oggi in Francia, oltre a Libération, sono circa un migliaio i giornalisti che impiegano questo software. *Redattore* conserva tracce della sua origine giornalistica nel suffisso che assegna automaticamente ai propri file di testo: .LIB ossia LIBération!

Redattore3 e Wordplus

Una delle prime cose che saltano agli occhi utilizzando Redattore3 è una certa aria di famiglia con *1st Wordplus*, di cui infatti ripete alcuni elementi strutturali (per esempio, la riproduzione a pié di schermo dei tasti funzione F1–F10). Ma le somiglianze si arrestano qui: la velocità, la potenza e il numero di funzioni di Redattore3 creano ben presto varchi incolmabili. Per coloro che abbiano comunque necessità di interscambiare file di testo con *1st Wordplus* Redattore3 dispone dei comandi *Salva per Wordplus* e *Salvaper 1st Word* con cui è possibile generare file che saranno caricati da *Wordplus* mantenendo i principali attributi di testo di Redattore3.
Viceversa, un qualsiasi testo di *Wordplus* può essere istantaneamente caricato in Redattore3 mantenendo tutti i principali attributi e formati di riga.

Un trucco per inserire più font in un'unica riga

Redattore3, come si conviene a un trattamento testi *puro*, fa un uso estremamente limitato di font (famiglie di caratteri tipografici). In particolare, siccome la gestione dei font è fatta per paragrafi, sembra a tutta prima impossibile inserire su un'unica riga o paragrafo due o tre font diversi. In realtà esiste un sistema, non documentato nel manuale, per risolvere il problema. Procedete così: cliccate *con il tasto destro del mouse* sulle parole INVERSO e FILET. della Barra dei Tasti Funzione in fondo allo schermo. Apparirà un menù verso l'alto (*pop–up menu*) con l'elenco dei font installati (lavorando su un 1040STE senza espansione dovrebbero esserci almeno 4 font). A questo punto cliccate sul font che vi interessa abilitare. Vedrete che, immediatamente, nella Barra dei Tasti Funzione alle parole INVERSO e FILET. si saranno sostituiti i nomi dei 2 nuovi font. Questi 2 font saranno ora gestiti dal programma come *attributi testo* e non più come font con la conseguenza di permettervi di inserire in una stessa riga o paragrafo fino a un massimo di 3 font diversi! Importante: per ristabilire i nomi originali (INVERSO e FILET.) dovrete ricliccare con il tasto destro del mouse sui nomi font e selezionare QUALUNQUE nel menù pop–up o, in alternativa, uscire dal programma e ricaricarlo.
Se invece volete che i 2 nuovi font siano *sempre* disponibili al posto di INVERSO e FILET. anche quando ricaricherete il programma, non dimenticate di attivare nel menù OPZIONI il submenù PARAMETRI cliccando su SALVA.

Come realizzare una semplice MACRO con Redattore3

Con il termine *macro* o *macrocomando* si intende una sequenza di comandi che vengono riassunti in un'unico comando, facendo così risparmiare un bel po' di tempo! Per creare una macro in Redattore3 si attiva la relativa funzione (menù OPZIONI, clic su REGISTRA UNA MACRO) e da qui in poi si devono realizzare uno per uno i vari passi della sequenza di comandi stando bene attenti che tutti i comandi vengano impartiti tramite TASTI e non con il MOUSE!
Facciamo un semplice esempio. Supponiamo di voler trasformare i titoletti di un articolo scritti in carattere maiuscolo (COME REALIZZARE UNA MACRO) in titoletti scritti in neretto minuscolo salvo l'iniziale di paragrafo (**Come realizzare una macro)**.
Se nell'articolo i titoletti fossero una decina, si perderebbe un bel po' di tempo a trasformarli uno per uno. Se invece si disponesse di una macro bell'e pronta, basterebbe posizionarsi sul titoletto, attivare il tasto ALT(ERNATE) più un altro tasto per far effettuare automaticamente la trasformazione.
Ecco la procedura da seguire:
1) Attivare REGISTRA UNA MACRO
2) Premere i tasti SHIFT e il tasto funzione F7 per trasformare la riga in un blocco
3) Premere SHIFT e il tasto funzione F2 per trasformare i caratteri maiuscoli in minuscoli
4) Premere CONTROL e F7 per rendere maiuscola la lettera iniziale della riga
5) Premere F1 per trasformare la riga da carattere normale a **neretto**
6) Premere F10 per uscire dalla modalità BLOCCO
7) Cliccare FINE APPRENDIMENTO nel menù OPZIONI
8) Assegnare la macro, per esempio, alla lettera "A" cliccando nel relativo spazio
9) Verificare che la MACRO funzioni posizionandosi su una riga scritta tutta in maiuscolo e premendo ALT(ERNATE) e A.
Questo primo esempio vi dovrebbe già aver fatto assaporare il gusto delle macro incoraggiandovi a crearvene altre per velocizzare sempre di più il vostro lavoro. E, beninteso, non dimenticate di leggere il capitolo sulle macro nel vostro manuale: scoprirete altre cose interessanti. ■

Apprendere la musica con il computer: Computerkolleg Musik

di ADOLFO MASSAZZA

Fig.1. – La schermata di presentazione di Computerkolleg Musik.

Usare il computer non solo per fare musica, ma anche per impararla ormai non è più una novità: e tra i programmi creati per insegnare interattivamente le nozioni della grammatica musicale per mezzo di suono, grafica e spiegazioni scritte Computerkolleg Musik consente, meglio di altri, di scoprire alcuni dei principi che stanno alla base della didattica con il computer.

Primo presupposto: facilità d'uso

Gli ultimi anni hanno visto la fioritura di un buon numero di programmi didattici su personal computer. Approfittiamo della recensione di Computerkolleg Musik, nuovo programma tedesco di educazione dell'orecchio, per chiarire alcuni nodi della didattica con l'ausilio del computer.

Il concetto dell'educazione assistita dall'elaboratore si basa su alcuni presupposti, primo fra tutti il fatto che tra colui che deve apprendere, l'allievo, ed il mezzo che deve trasmettere il sapere, l'elaboratore, non ci siano difficoltà di comunicazione: il computer deve essere facilmente utilizzabile e non porre all'utente problemi estranei alla materia specifica d'insegnamento. Se così non è, troppa energia viene profusa in operazioni quali l'accensione dell'apparecchio, l'ingresso nel programma, la memorizzazione dei comandi d'uso, ecc., provocando una perdita di attenzione al momento di entrare in contatto con la materia d'insegnamento vera e propria.

Per questo, il software didattico trova ideale applicazione nei personal computer dotati di interfaccia utente grafica, dove i comandi hanno un'analogia con la vita e le attività di tutti i giorni, ricreando «ambienti» conosciuti.

Il TOS, sistema operativo Atari, fa uso del GEM Desktop ovvero della «scrivania GEM», basato proprio su questo principio (simile all'interfaccia utente di Macintosh, il primo personal computer che la adottò). Per fare un esempio, l'azione di indicare e selezionare un file con la punta del mouse è una perfetta analogia con il gesto compiuto quotidianamente da chi, desiderando una cosa, la indica con la punta del dito. Per fare un altro esempio, nella vita di tutti i giorni, per disfarci di qualcosa la gettiamo nel cestino; allo stesso modo, in molti programmi che utilizzano il Desktop, per cancellare i dati inutili li «trasportiamo» con il mouse dentro ad un'icona rappresentante un cestino, dove vengono «eliminati» dalla memoria del computer.

Operazioni così semplici aiutano l'esecuzione di tutti i comandi necessari alla gestione di un software didattico (per esempio il passaggio da una pagina esplicativa all'altra, la messa in evidenza di un aiuto supplementare, l'elencazione dei risultati ottenuti nella sessione di lavoro, la fine della lezione, ecc.). In questo modo l'allievo, attuando operazioni che sono parte della vita quotidiana e che non costano sforzi supplementari, può concentrarsi sulla risoluzione di problemi proposti dal software, che già lo impegneranno a sufficienza. Questa è dunque la tendenza dominante nel software che utilizza l'interfaccia utente ed il mouse.

Secondo presupposto: una vera interattività.

Qualsiasi software è interattivo con l'utente nel momento stesso in cui «risponde» ai comandi impostati. E' questa un'interattività intrinseca alla concezione stessa del computer, che potremmo definire di primo livello.

Per il software didattico si impone un secondo grado di interattività, capace di realizzare un feedback con l'allievo, un ritorno basato sulle risposte ricevute. Questa proprietà permette che, per esempio, le difficoltà della materia o degli esercizi proposti progrediscano in relazione al miglioramento delle risposte fornite dall'allievo. Non si tratta ancora dell'interattività «intelligente» che si potrebbe realizzare con le tecniche dell'Intelligenza Artificiale e che permetterebbe allo stesso elaboratore di «imparare» in base all'esperienza acquisita, ma è già un buon grado di interscambio, che produce effetti pedagogici positivi.

I presupposti del software educativo musicale

A questi presupposti se ne aggiungono altri nel momento in cui la materia d'insegnamento è la musica.

In verità, non si può parlare di musica in generale, ma bisogna parlare di diverse materie musicali. Sono infatti numerose le sottodiscipline che possono trarre giovamento dalle applicazioni didattico-informatiche: dall'educazione dell'orecchio all'armonia, dalla pratica strumentale all'analisi musicale. Alcune di queste (come l'educazione dell'orecchio) ricorrono all'informatica in modo ormai consolidato e autorevole, altre (come la pratica sullo strumento) in modo ancora sperimentale. In tutti i casi, comunque, la presenza dell'interfaccia MIDI permette un felice collegamento tra la tastiera musicale, ovvero l'insostituibile strumento del fare musica, e il computer. In questo modo, l'allievo possiede un'interfaccia veramente musicale tra sé e il computer: non si limita ad usare la tastiera alfa-numerica e il mouse, ma può produrre egli stesso suoni con strumenti che si avvicinano alle modalità tradizionali della pratica musicale.

La tastiera MIDI, con il suo bagaglio di sonorità sintetizzate o campionate presenti in memoria, permette inoltre di dare il giusto peso all'aspetto timbrico, che nella cultura musicale contemporanea ha acquisito un'importanza fondamentale.

Fig.2. – La schermata in cui sono introdotti i dati dell'allievo.

Computerkolleg Musik: precisione tedesca al servizio della didattica

Dopo aver accennato ai principi e alla problematiche relative alla didattica con l'ausilio del computer, vediamo come un software tedesco di recente produzione ha affrontato i nodi della questione.

Il pacchetto *Gehörbildung* di Computerkolleg Musik è il primo di una serie di programmi destinati all'educazione musicale.

Questo volume è dedicato strettamente all'educazione dell'orecchio, a quella disciplina che avvicina gli alunni ai suoni e alle note, ancor prima (o almeno contemporaneamente) del tanto temuto solfeggio.

Nella didattica musicale moderna, in cui si dedica sempre più spazio all'ascolto, saper distinguere e rieseguire un intervallo, riconoscere una semplice figurazione ritmica ad orecchio, comprendere acusticamente la differenza tra accordo maggiore e accordo minore, saper cantare una scala a toni interi, sono esercizi più proficui e più vicini alla reale pratica musicale rispetto della capacità di solfeggiare note col doppio punto o sestine di semibiscrome a 120 di metronomo, «torture» care al vecchio solfeggio parlato.

Computerkolleg, oltre che adottare una metodologia didattica moderna, possiede tutte le caratteristiche di facilità d'uso, di interattività «al quadrato» e di interfacciabilità MIDI che abbiamo citato prima: fa uso del mouse, instaura un continuo dialogo con l'allievo per mezzo di rinforzi motivazionali e frasi che incitano a fare meglio, stempera con simpatiche illustrazioni animate la tensione dell'apprendimento.

Inoltre il programma «cresce» in rapporto alla crescita di competenza dell'allievo: fornisce un'analisi dettagliata dei risultati, con progressivo aumento della difficoltà degli esercizi. Infine, il collegamento MIDI permette un'esecuzione timbricamente accettabile di esempi musicali tratti dalla tradizione musicale e facilita l'esecuzione degli esercizi su una vera tastiera musicale.

La precisione tedesca ha avuto la sua parte nell'accuratezza di questa realizzazione. Del resto,

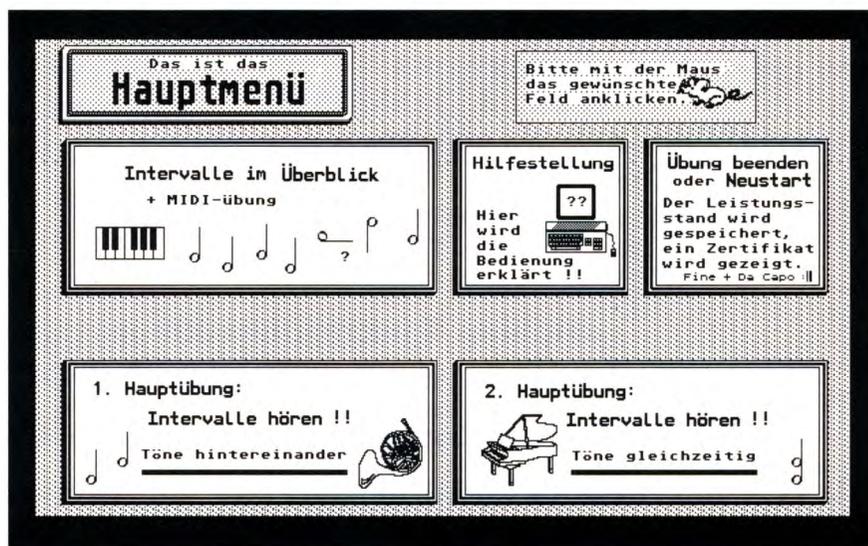



Fig.3. – La schermata principale della lezione sugli intervalli.

Fig.4. – Esemplificazione degli intervalli del sistema tonale per mezzo di un pentagramma e di una tastiera di pianoforte. Si noti che il nome delle note segue la simbologia tedesca.

da sempre la cultura tedesca ha dedicato alla musica un'attenzione che noi, popolo canterino nell'immaginario collettivo ma non nella realtà dei fatti, neppure ci sognamo.
Il programma nasce nell'ambito di un progetto di ricerca sull'educazione musicale con l'ausilio del computer, sviluppato da un gruppo di studio dell'Università di Osnabrück, il CAMI – Group Computer Aided Music Instruction, Gruppo per l'Istruzione Assistita dal Computer.
E' inevitabile spendere anche qualche parola sull'azienda che ha prodotto il software: la casa editrice Schott's Söhne di Magonza, una delle più quotate ed antiche case editrici musicali tedesche (paragonabile in Italia alla Ricordi). Nel suo catalogo si trovano partiture e spartiti ottimamente curati di tutti i più grandi compositori dell'Ottocento e del Novecento, oltre a una rivista di pedagogia musicale molto autorevole, Musik und Bildung. E' dunque estremamente soddisfacente constatare che una casa editrice così prestigiosa abbia dedicato una linea editoriale ad un aspetto pionieristico come quello del software didattico musicale e che abbia scelto l'Atari ST come macchina privilegiata, ennesima prova della buona fama di cui gode l'apparecchio in Germania.

L'impostazione generale

Ma vediamo più da vicino i contenuti del software. Il programma ci giunge in una confezione curata, con una chiave di protezione da porre nella porta ROM dell'ST, un manuale (in tedesco) di circa cento pagine con suggerimenti didattici e una preziosa bibliografia sulla didattica musicale informatizzata, e quattro dischetti contenenti ognuno una diversa materia per l'educazione dell'orecchio: Intervalli, Scale, Ritmi e Accordi.
Il programma non si limita a proporre esercizi, ma fornisce anche le nozioni della grammatica musicale; ciò avviene per mezzo di videate che spiegano la materia ed esempi musicali eseguiti in tempo reale; l'esempio viene suonato dal computer attraverso l'altoparlante dell'ST o attraverso l'interfaccia MIDI, dando all'allievo coscienza acustica di ciò che viene spiegato.
E' da evidenziare che la presenza di una parte esplicativa scritta fa sì che il programma sia dedicato ad allievi capaci di leggere piuttosto bene; è dunque esclusa la fascia prescolare.
A differenza di altri pacchetti didattici (per esempio, il francese Amadeus), gli esercizi non hanno cronometraggio: non esiste cioè il calcolo temporale della velocità con cui si risponde ai quesiti. A nostro avviso, questo è un aspetto positivo, in quanto conduce l'allievo a meditare la risposta e non lo pone in concorrenza con il computer. Ciò non toglie che nel programma ci siano punteggi che gratificano più o meno il discente e che comunque, dopo un paio di minuti di attesa, un avvisatore acustico inviti a fornire almeno una risposta.
Si nota un'attenzione particolare verso l'allievo: all'inizio di ogni seduta vengono chiesti nome, età e sesso dell'alunno (Fig.2): il software è programmato per dare del «tu» o del «lei» ed usare tutti i messaggi al maschile o al femminile in base ai dati inseriti.

E' interessante l'impostazione didattica di ogni materia: prima della parte esplicativa è sempre presente una sezione chiamata Vorübung (Esercizi preliminari), contenente alcuni esercizi riguardanti le nozioni che verranno spiegate di lì a poco. L'idea alla base di questa scelta è il principio secondo cui facendo pratica si impara: l'allievo non prende ancora coscienza del concetto in modo verbalizzabile, ma lo acquisisce a livello istintivo. In seguito, la spiegazione chiarisce la nozione e altri esercizi consolidano definitivamente l'apprendimento.

Intervalli

Nel primo dischetto si affrontano le differenze di altezza dei suoni: gli intervalli. Da una videata principale (Fig.3) si accede ad altre sezioni: Hilfelesung fornisce informazioni sull'uso generale del programma e del mouse, mentre Übung beenden conduce alla fine della seduta, dopo aver chiesto se si vuole un'attestazione eventualmente stampabile del punteggio raggiunto. Ma le tre parti principali della sezione dedicata agli intervalli sono Intervalle im Überblick (Panoramica sugli intervalli), 1. Hauptübung (primo esercizio principale)e 2. Hauptübung (secondo esercizio principale).
Intervalle im Überblick fornisce nozioni teoriche sugli intervalli (Fig.4) e permette di mostrare e far ascoltare (in modo ascendente, discendente o accordale) un determinato intervallo. In Figura 5 abbiamo scelto l'intervallo di quarta, che può essere proposto via MIDI. Interessante è l'opzione che permette di ascoltare una melodia tratta dalla tradizione musicale e che utilizza frequentemente proprio quell'intervallo (in Figura 6 si vede un esempio che propone l'uso dell'unisono). E' una dimostrazione della volontà di fornire sempre esempi operativi e di evitare, per quanto possibile, il nozionismo.
Questa sezione è seguita da alcuni esercizi realizzabili con la tastiera MIDI; nel primo, un intervallo è eseguito via MIDI e, mentre viene visualizzata sul pentagramma la prima nota, si chiede di eseguire sulla tastiera MIDI la seconda (Figura 7 e 8). Nel secondo esercizio, dopo aver mostrato solo il nome dell'intervallo e della prima nota, si invita a suonare la seconda nota sulla tastiera.
1. Hauptübung è una sezione di esercizi in cui le due note che comprendono l'intervallo vengono proposte «arpeggiate», ovvero una dopo l'altra. In questo modo è più semplice riconoscere i rapporti d'altezza. La sezione si apre

con alcuni esercizi in cui è possibile scegliere il livello di difficoltà, selezionando intervalli giusti, maggiori, minori o con il tritono. Tutti possono essere trasposti ed eseguiti in modo ascendente o discendente. Se si sbaglia, l'intervallo viene riproposto all'ascolto; se si sbaglia ancora viene riproposto sia acusticamente, sia visivamente con il pentagramma. Infine, se si commette un quarto errore, l'esercizio si interrompe e l'allievo viene gentilmente (e teutonicamente) invitato ad andare a ripassare la lezione sugli intervalli, non prima di aver ascoltato una spiegazione sull'errore commesso.
Gli esercizi successivi (Höraufgaben) sono esercizi simili ai precedenti, ma vengono posti a livelli progressivi di difficoltà. Dopo ogni esercizio viene mostrato il punteggio raggiunto. Qui troviamo un esempio di interattività: un intervallo sbagliato più volte viene riproposto più frequentemente rispetto ad intervalli sempre indovinati; la formulazione delle domande è strettamente legata alla casistica delle risposte.
In 2. Hauptübung vengono proposti esercizi simili ai precedenti, ma questa volta gli intervalli vengono eseguiti contemporaneamente, in modo accordale. In questo modo è più difficile riconoscere le differenze di altezza e individuare le due note che compongono l'intervallo.
Se c'è da fare un appunto a questa sezione è che gli esercizi si limitano solo a due note: non ci sono dettati melodici più ampi. A nostro avviso, il riconoscimento degli intervalli parte dalla discriminazione di unità melodiche minime, ma trova utilizzazione pratica solo nell'ambito di un periodo, di un tema o comunque di una melodia articolata.

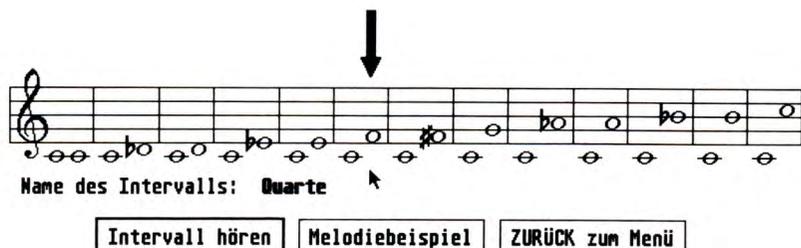



Fig.5. – Cliccando con il mouse sull'intervallo di quarta, possiamo ascoltarlo scegliendo l'opzione Intervall hören. Scegliendo Melodiebeispiel ascoltiamo un esempio musicale che utilizza questo intervallo.

Scale

La seconda lezione è basata sulle scale maggiori, minori (naturali, melodiche e armoniche) e su altre scale della tradizione europea ed extra – europea: scale modali (modo ionico, dorico, frigio, lidio, misolidio, eolico, locrio), a toni interi, pentatoniche, blues e tzigane.
La sezione Vorübung permette di realizzare alcuni esercizi prima della spiegazione vera e propria. Si utilizzano, a scelta, scale a cinque toni ascendenti, a cinque toni discendenti e a otto suoni. Prima di ogni esercizio viene chiesto se si desidera vederle oltre che ascoltarle. Oltre all'ascolto della scala, di solito viene proposto un esempio musicale che utilizza tale scala.
Segue un esercizio che utilizza il MIDI; viene visualizzata una scala da rieseguire sulla tastiera MIDI e vengono poi indicati gli eventuali errori.
La parte principale della sezione (Hauptteil) propone una parte teorica e numerosi esercizi. Per ogni tipo di scala viene proposto un esercizio che consiste nel riconoscimento di una scala dopo l'ascolto.

Ritmo

Nel terzo dischetto di Computerkolleg si affronta l'organizzazione degli eventi musicali nel tempo: il ritmo (Fig.9). Nella parte esplicativa vengono passati in rassegna tutti i valori di durata con le rispettive pause, i valori terzinati e le note puntate.
Tutte le spiegazioni sono accompagnate da brevi quesiti sul tipo di valore mostrato.
La parte dedicata agli esercizi è articolata e interessante. Prima dell'inizio viene chiesto di scegliere il metro d'esecuzione (4/4, 6/4 o 6/6) e di abilitare o meno la partitura in contemporanea all'ascolto.
Il primo esercizio, chiamato «guardane cinque e ascoltane uno» è una specie di dettato ritmico basato sull'ascolto di una battuta: vengono mostrate sul video cinque battute e l'esercizio con-

Bei einer Prime wiederholt sich der gleiche Ton.
Z.B. beginnt das englische Seemannslied (Shanty)
What shall we do with a drunken Sailor
mit mehreren Tonwiederholungen, also einer Folge von Primen.

Bitte Maustaste drücken!

Fig.6. – What shall we do with a drunken Sailor è una canzone marinara inglese che utilizza l'unisono. L'esempio viene ascoltato via MIDI.

Fig.7. – In questo esercizio si chiede di ascoltare e rieseguire sulla tastiera MIDI un intervallo, dopo che è stata mostrata sul pentagramma la prima nota...

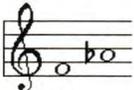



Fig.8. – ... ma la risposta qui fornita è sbagliata. Il quesito verrà riproposto cliccando su Nochmal versuchen.

siste nell'indicare con il mouse quale dei cinque esempi è stato suonato dal computer.

Nel secondo esercizio, chiamato «ascoltane cinque e guardane uno», viene mostrata sul video una battuta di pentagramma e si ascoltano cinque esempi. Bisogna dire, indicandone il numero, quale dei cinque esempi ascoltati corrisponde al pentagramma mostrato.

Il terzo esercizio è il più bello e didatticamente utile: viene suonata una melodia di alcune battute e vengono poi mostrati cinque pentagrammi che rappresentano ciascuno lo schema ritmico di una melodia (fig.13). Con il mouse si indica lo schema corrispondente al brano ascoltato. Se si fornisce la risposta corretta, la melodia può essere nuovamente ascoltata e mostrata anche nel suo aspetto diastematico, cioè indicando le diverse altezze sul pentagramma. L'esercizio cosiddetto «principale» (Hauptübung) è più complesso: dopo aver scelto il metro (4/4, 3/4, 6/8, 5/4) e la velocità, vengono suonate dal computer tre battute. Vengono quindi mostrati sul video numerosi schemi ritmici composti da una battuta ed è compito dell'allievo ricostruire le tre battute scegliendo tra i modelli mostrati. A nostro avviso, questa terza parte dedicata al ritmo è, insieme a quella sugli intervalli, la più efficace e ricca di stimoli tratti dalla pratica musicale vera e propria.

Accordi

La quarta e ultima parte affronta gli aspetti «verticali» della musica: gli accordi, ovvero esecuzione contemporanea di più suoni. E', in un certo senso, l'evoluzione dell'esercizio dei due intervalli suonati contemporaneamente, con la differenza che, in questo caso, i suoni sono tre o più di tre. Si tratta di un'introduzione all'armonia, in quanto molta importanza è data ai rivolti e alla posizione degli accordi.

Subito si evidenzia un'impostazione «classica»: gli accordi sono infatti classificati in accordi di tre suoni (maggiori, minori, aumentati e diminuiti) e accordi di settima. Ad essi è dedicato lo spazio più ampio. Solo successivamente (e marginalmente) vengono introdotti gli accordi di sesta e di nona, definiti accordi jazz e pop.

Gli esercizi preliminari consistono nell'esecuzione di accordi da parte del computer, eventualmente anche arpeggiati, che l'allievo deve riconoscere definendone il tipo. Dapprima viene chiesto se l'accordo debba essere visualizzato su pentagramma ed eseguito anche trasposto o in rivolto (in quest'ultimo caso viene chiesto anche il tipo di rivolto) (Fig.10).

Un altro esercizio utilizza una periferica MIDI e mostra sul video un accordo che l'allievo cercherà di eseguire correttamente sulla tastiera. Gli esercizi seguenti (Einzelakkorden = singoli accordi) fanno ascoltare e mostrano accordi a tre o quattro suoni e pongono quesiti sul tipo e sulla posizione (Fig.11). L'esercizio Akkordketten (sequenze di accordi) mostra un accordo e interroga sulla natura di un altro accordo trasposto, di cui è mostrata solo la prima nota. Un altro esercizio (Akkordfremde Töne = note estranee all'accordo) mostra sul video un accordo e fa ascoltare, insieme all'accordo, una nota estranea, che deve essere riconosciuta tra le altre dodici della scala cromatica (Fig.12). Infine, vengono posti quesiti sugli accordi utilizzati nella musica jazz e pop.

In conclusione

In conclusione, il programma contiene una quantità inesauribile di stimoli didattici. Si potrebbe forse non essere d'accordo sul modo in cui alcuni argomenti sono presentati, dedicando più spazio agli esercizi rispetto alla parte

NUOVI ATARI MEGA STE 1, 2 e 4

ANCORA PIÙ VELOCI, ANCORA PIÙ INDISPENSABILI!

Se sei un musicista che già conosce gli incomparabili vantaggi degli Atari ST, i computer di riferimento nel mondo della musica, e se esigi da te stesso e dai tuoi strumenti di lavoro il massimo delle prestazioni, sarai conquistato dalla nuova serie MEGA STE, che allea potenza elaborativa e confort di lavoro in un modo mai prima realizzato.

Cosa abbiamo fatto

Abbiamo ripreso in mano la serie Mega e l'abbiamo completamente ridisegnata pur mantenendo una totale compatibilità con la serie ST^{E}.
Tanto per cominciare, abbiamo raddoppiato la velocità di lavoro del processore portando il clock della macchina a ben 16 MHz: e quando provi il MEGA STE, questo aumento di velocità lo percepisci tangibilmente e ti entusiasma.
Poi abbiamo aggiunto un silenziosissimo hard disk interno da 48 Mega con un tempo di accesso di soli 28 millisecondi (tranne che nel modello MEGA STE 1): l'hard disk è completamente integrato nella macchina in un vano di facile accesso in modo da consentire all'utente che abbisognasse di più capacità di sostituirlo con un qualsiasi hard disk SCSI di dimensioni adeguate.
Abbiamo anche introdotto una versione profondamente rinnovata del sistema operativo TOS che consente tra l'altro di lavorare con icone personalizzate, di portare le icone dei programmi fuori dalle finestre per lanciarli direttamente dal desktop, di aprire e chiudere le finestre digitando una sola lettera. Tutto per velocizzare al massimo il tuo lavoro e darti il massimo di comodità operativa.
Alla ricchissima dotazione di prese che già caratterizzava la vecchia serie Mega abbiamo aggiunto la presa modulatore, per un facile collegamento al televisore, una seconda presa seriale ed un bus a standard VME per realizzare agevoli connessioni con periferiche di ogni tipo.
E infine, dato che per una macchina così importante non bastava un semplice face lifting, abbiamo progettato un nuovo cabinet dall'estetica innovativa, così da segnalare anche esteriormente l'eccezionalità dei contenuti tecnologici di questa nuova realizzazione Atari, cui non è difficile pronosticare, proprio nel settore musicale, un enorme successo.
Anche perchè la serie MEGA STE si pone a un livello di prezzo così abbordabile da costituire per il musicista un investimento oculato e una scelta di crescita professionale.

SPECIFICHE DELLA SERIE MEGA STE

- cabinet stile TT con tastiera ergonomica separata
- 3 modelli da 1, 2 e 4 Mega di RAM: i modelli da 1 e 2 Mega possono essere facilmente espansi con moduli SIM da 1 Mb
- processore Motorola 68000 con clock a 16 MHz (con possibilità di commutazione via software a 8 MHz) e Cache di 16 Kbyte
- Hard Disk da 48 Mbyte integrato nei modelli Mega STe 2 e 4, integrabile nel modello Mega STe 1 (tempo d'accesso medio 28ms)
- coprocessore matematico 68881 a 16 MHz opzionale
- nuovo desktop ottimizzato per una gestione più comoda e veloce
- unità centrale con drive integrato da 720 Kbyte
- monitor monocromatico SM124 ad altissima definizione (refresh 70 Hz)
- monitor colore stereo opzionale (bassa e media risoluzione)
- 2 chip sonori, di cui uno con 3 generatori indipendenti (frequenza da 30 Hz ad oltre 16 kHz) più generatore di rumore ed uno per la riproduzione di suoni campionati ad 8 bit (PCM) in stereofonia
- 2 uscite audio (Left e Right)
- prese MIDI IN e OUT/THRU incorporate per il collegamento con strumenti musicali MIDI (sintetizzatori, chitarre, batterie e pianoforti MIDI)
- presa LAN per collegamento di più computer in rete locale
- modulatore TV incorporato
- slot interno per accesso al bus a standard VME
- orologio con batteria tampone
- blitter per velocizzare le operazioni grafiche

Differenze fra il MEGA STE e il MEGA ST

- Il MEGA STE, rispetto al MEGA ST, ha in più: clock a 16 MHz, Cache da 16 Kbyte, nuovo Desktop, facile espandibilità della memoria tramite moduli SIM, modulatore TV incorporato, palette di colori estesa a 4096 (invece di 512), uscite audio, sonoro stereo PCM a 8 bit, hard disk da 48 Mbyte (tranne il modello MEGA STE 1), 2 prese seriali (invece di 1), presa LAN, bus VME.
- Il MEGA STE, rispetto al MEGA ST, ha in meno: il Mega bus per collegamento interno di schede (attualmente tutti i costruttori di schede grafiche o di campionamento, come *Sound Tools* della DIGIDESIGN, stanno eleborando degli adattamenti al MEGA STE)

ATARI ITALIA S.p.A. - Via Bellini, 21 - 20095 CUSANO MILANINO (MI)
Tel. 02/61.34.141 - Fax 02/61.94.048 - Hot Line: 02/61.96.462

esplicativa. Tuttavia la quantità di spunti è tale da indurci a esprimere un giudizio positivo.

Rispetto ad Amadeus, il programma non possiede un ordinamento così sistematico della materia musicale e non è altrettanto gradevole da un punto di vista grafico, ma in compenso fornisce una quantità maggiore e diversificata di esercizi, trendo spunto, cosa a nostro avviso molto importante, dalla tradizione musicale e dalla musica ascoltata e suonata.

Unico limite del programma – cosa che purtroppo ne ostacolerà la diffusione presso il pubblico italiano – è il fatto che è in lingua tedesca. Speriamo che qualche importatore illuminato si incarichi presto di tradurlo. Intanto Computerkolleg va avanti: è atteso in Germania il prossimo gruppo di lezioni, dedicato ad altri aspetti dell'educazione musicale, su cui vi terremo aggiornati.

Fig.9. – La schermata principale della lezione sul ritmo.

Fig.10. – Nella lezione sugli accordi, gli esercizi preliminari permettono di scegliere il tipo di accordo su cui esercitarsi, in questo caso un accordo di settima. E' possibile anche richiedere l'uso dei rivolti, che l'accordo venga trasposto in altre tonalità e che, oltre che ascoltarlo, sia possibile anche vederlo sul pentagramma.

LA NOSTRA VALUTAZIONE

PRO

- Sono approfonditi tutti gli aspetti dell'educazione dell'orecchio
- Numerose occasioni di esercitazione autoesplicativa
- Semplicità d'uso
- Interattività

CONTRO

- Il programma è attualmente disponibile solo in tedesco

SCHEDA PRODOTTO

Nome: Computerkolleg Musik. Software für computerunterstütztes Musiklernen für Atari ST. Gehörbildung (Versione 1.0)

Autore: Bernd Enders, CAMI Project

Produttore: Schott's Söhne, Weihergarten 5, 6500 Mainz, Repubblica Federale Tedesca

Distributore italiano: attualmente non distribuito

Compatibilità: tutta la serie ST con monitor monocromatico.

Confezione: quattro dischi, chiave di protezione, manuale in tedesco.

Fig.11. – Viene chiesto di indicare il tipo di accordo mostrato a destra. Prima di risponde re (OK, ich hab's), è possibile riascoltarlo in modo accordale (Bitte, nochmal hören) o in modo arpeggiato (Töne im Arpeggio).

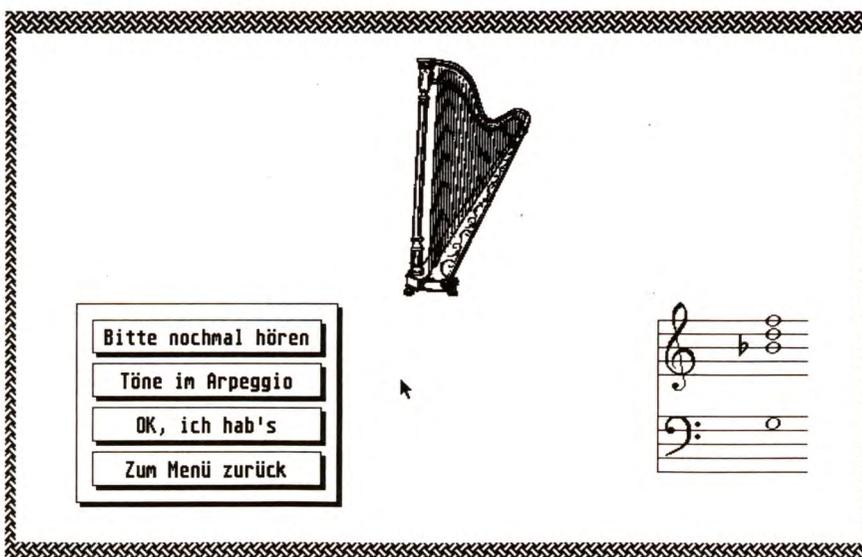



Fig.12. – In questo esercizio viene ascoltato l'accordo di Fa maggiore più una nota estranea, che deve essere indicata con il mouse tra le dodici presenti sul pentagramma posto in basso.

Il computer in classe. Musica e didattica

di ADOLFO MASSAZZA

In un numero passato della rivista Atari&Musica l'autore aveva voluto inaugurare una rubrica di uguale nome proponendo alcune esperienze pratiche realizzabili in una classe della Scuola Elementare con un personal computer, una tastiera e un campionatore economico a 8 bit.

Ma, affrontare l'argomento dell'uso del computer nell'insegnamento ed in particolare nell'insegnamento della musica, pone problemi che vanno molto oltre l'ideazione e la realizzazione di semplici proposte operative. I problemi sono infatti di ordine metodologico e, prima di tutto, di ordine logistico e organizzativo. Nelle prossime righe si cercherà di affrontare in parte questi problemi, ben coscienti dell'arduo compito.

Ci si può limitare, per ora, alla scuola pubblica dell'obbligo. Conoscendo la realtà didattica italiana, nasce spontaneo il quesito: è davvero proponibile, oggi, l'uso del computer nelle nostre scuole? E non solo per la musica, ma anche per le altre materie?

Oggi molte scuole elementari e medie sono dotate di un computer che prevalentemente utilizza il sistema operativo MS-DOS nelle prime versioni, perché alcuni anni fa questo sembrava l'indirizzo dominante del Ministero della Pubblica Istruzione. La scelta fu orientata, con apparente buon senso, verso i personal computer più diffusi, che però erano anche i più difficili da usare, almeno in prima istanza. Il risultato è che, oggi, tranne qualche eccezione, questi computer giacciono impolverati e inutilizzati nelle aule magne. In primo luogo perché l'insegnante che voglia utilizzare il computer, data l'obiettiva difficoltà di accesso anche solo ai comandi elementari del DOS, deve essere un appassionato per imbarcarsi nella fatica di imparare lui stesso a gestire l'apparecchio, apprendere le funzioni del non sempre «amichevole» software, e, infine, utilizzarlo insieme ai bambini. Alla luce di queste indicazioni, si può dire che, paradossalmente, la prima ondata d'informatizzazione scolastica è stata addirittura prematura, in quanto affidata a procedure d'utilizzo ancora poco accessibili all'insegnante stesso.

Il secondo motivo dell'invecchiamento precoce dell'attuale hardware in forza alla scuola è dovuto al fatto che, a quanto risulta, in molte materie, la qualità del software didattico italiano non si può dire eccelsa.

Se a tutto ciò si aggiunge la diffidenza ancestrale per l'oggetto tecnologico, professata da molti, ecco spiegata la lentezza con cui il computer penetra nelle scuole.

Per la musica il discorso si fa anche più complesso, tanto che, a volte, parlando di didattica musicale con il computer, viene quasi il sospetto di parlare di fantadidattica. Eppure molte cose stanno cambiando nella didattica musicale italiana, soprattutto a livello di Scuole Medie, dove da alcuni anni si è ormai affacciata alla ribalta una classe di insegnanti giovani e curiosi, desiderosi di aggiornarsi sulle più recenti metodologie didattiche, sugli strumenti della musicologia contemporanea e, recentemente, anche sulle opportunità offerte dalle nuove tecnologie. Anche nella Scuola Elementare, con i Nuovi Programmi, l'impressione è che qualcosa stia cambiando.

Questi desideri si infrangono contro la dura realtà: nelle scuole, attualmente, non ci sono strutture adatte per fare musica con il computer. A causa di ciò, questa rubrica rischia di essere una palestra di idealismo, un Eden immaginifico dove bambini buonissimi, guidati da maestre dolcissime, utilizzano strutture all'avanguardia in una scuola dove tutto funziona alla perfezione. Si sa benissimo che non è così, e che la rubrica rischia di essere poco realista e di parlare di cose che nessuno metterà mai in pratica. Eppure il rischio viene affrontato, nella convinzione che, se è vero che nella scuola italiana le buone idee non mancano, la volontà di portarle avanti con chiarezza e determinazione può renderle realizzabili nella pratica.

Innanzittuto sorge spontanea la domanda: in che modo il computer si inserisce nell'attuale insegnamento? Come già si è detto nella precedente puntata, il computer non pretende di sostituire l'insegnante, oscurare il prezioso rapporto insegnante-alunno o modificare i contenuti dei programmi di insegnamento, che, per quanto riguarda la scuola dell'obbligo, sono già abbastanza completi e soddisfacenti e comunque forniscono stimoli in abbondanza. Secondo chi scrive, il computer si pone come ausilio all'insegnamento, strumento capace di rendere più chiare alcune nozioni, per facilitare il compito dell'insegnante nella messa in pratica e nella dimostrazione di concetti, oltre che nell'indispensabile momento della verifica dell'apprendimento da parte degli allievi. Oggi, gli usi musicali del computer permettono di attingere ad una timbrica inesauribile, a possibilità compositive illimitate e al contempo accessibili, il tutto con strumenti relativamente poco costosi e facili da usare. Perché non unire tutto questo alle grandi potenzialità a livello esplicativo e a livello di verifica sistematica offerte dai programmi didattici per computer? L'uso del computer si può concretizzare sia nel momento dell'acquisizione dei concetti basilari della teoria musicale, dell'armonia, della storia della musica, per mezzo di software didattico appositamente studiato, sia nell'attività pratica del fare e costruire musica in classe, inventando nuovi usi didattici per le apprecchiature digitali MIDI usate normalmente per fare musica a livello semi-professionale o amatoriale.

Nelle prossime puntate si puntualizzeranno meglio queste problematiche, offrendo anche spunti operativi. In primo luogo, si analizzerà in pratica che cosa ci vuole per fare didattica musicale con il computer, proponendo un elenco delle apparecchiature e del software più utile. ■

Trax

Parva sed apta mihi...

di ADOLFO MASSAZZA

No, non scappate: la breve citazione latina, «cose piccole ma adatte a me», era solo per ribadire il concetto secondo cui, spesso, piccolo è bello. Trax è infatti un sequencer prodotto della famosa Passport Designs e viene a sostituire Master Tracks Junior, programma entry level *che già si distingueva per l'estrema affidabilità e maneggevolezza. Quest'ultimo è ora stato ribattezzato e aggiornato con nuove opzioni che lo rendono ancora più appetibile per chi si vuole avvicinare gradualmente al mondo della registrazione MIDI.*

La naturale evoluzione di Master Tracks Junior

Sono ormai numerosi sul mercato Atari i sequencer cosiddetti di classe piccolo–media, che, senza mettere a disposizione opzioni avanzatissime (gestione dei dati MIDI con mixer software, algoritmi di elaborazione melodica e ritmica, editing logico, quantizzazioni raffinatissime, per citarne solo le prime che vengono in mente), forniscono comunque tutte le funzioni necessarie alla creazione di brani musicali, offrendo anche ai principianti l'opportunità di lavorare con un sequencer senza perdere la testa nelle mille opzioni dei programmi più professionali.

La Passport Designs, software–house californiana conosciutissima nel mondo MS–DOS e Macintosh per aver lanciato programmi come *Score*, *Note Writer II* ed *Encore* (quest'ultimo presente ora anche per l'ST), è entrata nel mondo Atari qualche tempo fa presentando l'ottimo *Master Tracks Pro*, gioiello di casa di cui avete potuto leggere la recensione nel numero 5 di Atari&Musica, e *Master Tracks Junior,* il piccolo di famiglia.

Quest'ultimo ha ultimamente subito modifiche e miglioramenti, dotandosi di opzioni che lo avvicinano maggiormente al modello di punta: è stato ribattezzato *Trax* ed è oggetto di questa recensione.

Master Tracks Junior uscirà presto di produzione, ma la Passport assicura ai possessori del programma, con modica spesa, il passaggio a *Trax*.

Fin dalle prime prove, *Trax* mostra subito di unire affidabilità e maneggevolezza, caratteristiche difficilmente riscontrabili in programmi più complessi. E' un sequencer dedicato agli ST con almeno un Mega di RAM, permette di lavorare speditamente su 64 tracce e propone molte opportunità di intervento sugli eventi MIDI. Vediamole insieme.

Track sheet: scegliamo la traccia su cui lavorare

Innanzitutto è apprezzabile che molte opzioni siano richiamabili attraverso la tastiera alfa–numerica: ciò semplifica e velocizza molto il lavoro. Altra cosa molto utile, osservabile in figura 1, è il fatto di poter mantenere aperte sullo schermo tutte le finestre di editing, senza dover attendere noiose aperture e chiusure, guadagnando quindi molto tempo. Per selezionarle basta cliccarvi sopra o premere un tasto funzione.

Nella prima finestra posta in alto, chiamata *Track Sheet,* si accede alle operazioni relative alle 64 tracce: le si sceglie per la registrazione o l'ascolto (REC e PLAY), le si nomina (NAME), si assegna loro un canale MIDI (CHAN), le si tra-

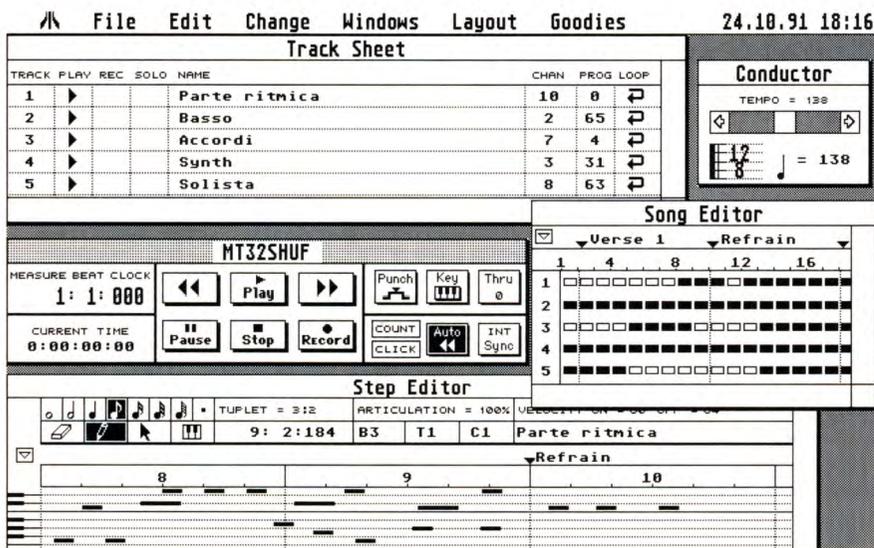



Fig.1. La pagina di lavoro di *Trax*. In un'unica videata è possibile avere tutte le finestre di editing aperte: *Track Sheet,* per il trattamento generale delle tracce, *Song Editor* per la gestione della struttura del brano battuta per battuta, *Step editor* per il controllo dei singoli eventi MIDI, *Transport Window* per il pilotaggio del sequencer e *Conductor Window,* dove vengono settati i valori metrici e temporali.

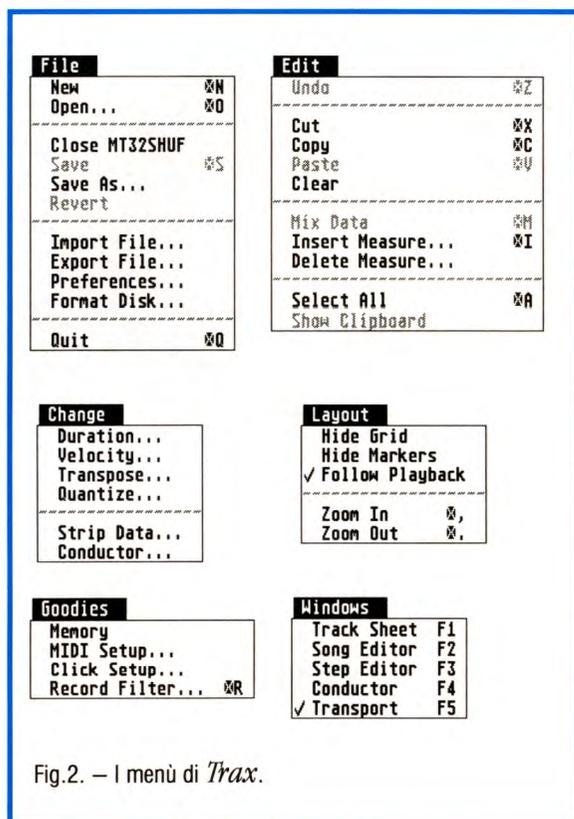



Fig.2. – I menù di *Trax*.

sforma in parti soliste rendendo automaticamente tutte le altre mute (SOLO), si attribuisce loro un numero di program change (PROG), le si mette in loop (LOOP), ecc. E' possibile spostare una traccia semplicemente «trascinandola» con il mouse e ponendola nella posizione desiderata.

Transport window: l'ormai nota analogia con il registratore

La *Transport Window* gestisce le operazioni «esecutive» del sequencer: il nome, che allude al trasporto di un «nastro» virtuale, deriva dall'analogia, tipica ormai di molti sequencer, con il registratore a nastro. Credo che ormai questa analogia sia perfettamente chiara a tutti, tuttavia correrò il rischio di ripetermi: il sequencer simula un registratore a nastro con tutti i comandi relativi: play, stop, rec, pause, fast forward e rewind. La differenza principale è che, in questo caso, il «registratore» è multi-traccia e permette di sovraincidere in momenti successivi più parti musicali: come ho già detto, ben sessantaquattro. Bastano pochi minuti per imparare le funzioni basilari: PLAY per ascoltare il contenuto delle tracce (si può anche premere la barra spaziatrice), STOP per fermare (equivale a premere nuovamente la barra spaziatrice), RECORD per cominciare a registrare (equivale a premere il tasto Enter del tastierino numerico), PAUSE per fermare temporaneamente l'ascolto, i due tasti con le frecce (« e ») per lo scorrimento veloce del «nastro» virtuale.

Alla destra di questi bottoni si trovano sette opzioni:

– PUNCH permette di iniziare e terminare automaticamente la registrazione in un punto prefissato della sequenza. In questo modo, le mani sono libere di dedicarsi completamente all'esecuzione strumentale.

– KEY permette di far partire il sequencer (in ascolto o in registrazione) solo dopo aver ricevuto un impulso MIDI via tastiera. E' utile, per esempio, nel caso che la vostra tastiera sia lontana dal computer.

– AUTO fa sì che la sequenza ritorni al punto d'inizio dopo ogni stop.

– COUNT fa eseguire una misura a vuoto prima dell'ascolto e della registrazione

– CLICK seleziona il click del metronomo, indispensabile in registrazione.

– MIDI THRU è un'opzione indispensabile che permette, tra le altre cose, di controllare più expander con un'unica master keyboard, ovviando alla mancanza di una porta MIDI THRU nell'Atari.

– SYNC seleziona la sincronizzazione interna o con un apparecchio esterno.

A sinistra si notano i misuratori dello scorrimento del brano.

E' possibile ascoltare una precisa battuta del brano cliccando sul numero di battuta e inserendo il numero desiderato.

CURRENT TIME indica invece il tempo trascorso dall'inizio del brano in minuti, secondi e decimi di secondo.

Conductor Window: per una gestione «mirata» del tempo

Il piccolo quadrato posto in alto a destra è la finestra che gestisce il tempo e la metrica musicale. E' possibile intervenire in tempo reale sul tempo di esecuzione muovendo con il mouse il cursore a destra o a sinistra.

Se ciò viene fatto in registrazione, tutte le variazioni vengono memorizzate su una traccia invisibile e quindi rieseguite in riproduzione.

L'opzione CONDUCTOR del menù CHANGE (Fig.3) permette di realizzare cambi di tempo e di misura nel corso del brano.

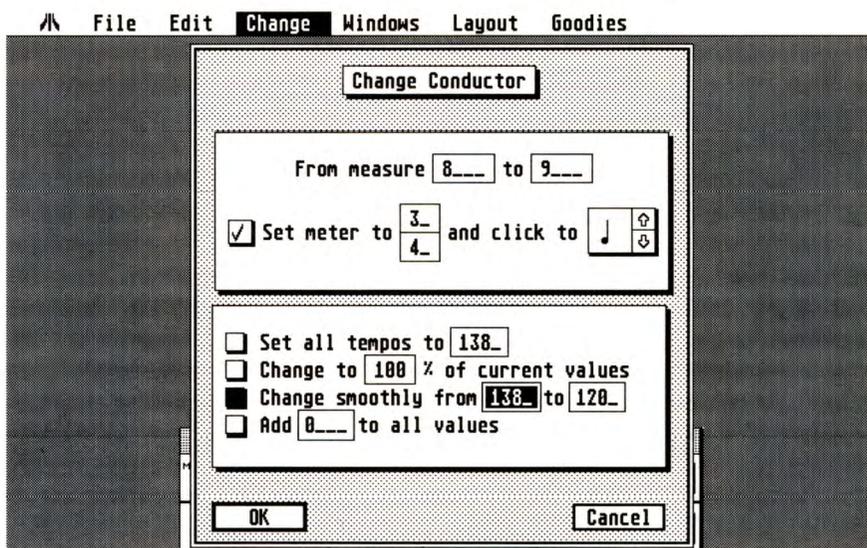



Fig.3. – E' possibile variare il tempo e la metrica musicale nel corso del brano. Con l'opzione CHANGE SMOOTHLY si può realizzare un aumento o un decremento del tempo musicale definendo gli estremi di variazione.

Song editor: battuta per battuta

In questa finestra viene mostrata la struttura del brano. Ogni battuta viene rappresentata con un quadratino, di colore nero se contiene eventi MIDI, bianco se è vuoto. Tutte le operazioni su gruppi di dati (battute o gruppi di battute) si eseguono selezionando con il mouse le parti interessate e utilizzando le opzioni dei menù a discesa: è possibile effettuare operazioni di taglia, incolla e cancella, così come quantizzare, trasporre e modificare globalmente la *velocity* e la durata. In questo modo, per esempio, ricopiare intere parti è semplicissimo: basta selezionare e «tagliare» (*cut*) il blocco che ci interessa, creare battute vuote con l'opzione INSERT MEASURES e operare un «incolla» (*paste)* nel punto in cui è stato posto un marker con il mouse. Interessanti sono le opportunità di variazione di *velocity* (Fig.4), così come le varie opzioni di quantizzazione (Fig.5).

Fig.4. – E' possibile intervenire ampiamente sulla *velocity* di un gruppo di eventi.

Step Editor: evento per evento

Fino a questo punto il programma ricalca a grandi linee *Master Track Junior*. E' nello *Step Editor*, che non era presente nella vecchia versione, che si trovano le maggiori novità, ereditate dal fratello maggiore *Pro*.

Trax funziona infatti come una scatola cinese: dal livello più alto, l'elenco delle tracce nella *Track Sheet*, si passa ad un livello intermedio: il *Song Editor*, che permette di visualizzare il brano battuta per battuta. Quindi, si penetra ancora di più nel dettaglio della canzone con lo *Step Editor*, dove si possono vedere ed inserire i singoli eventi. La visualizzazione è simile a quella del *Key Edit* di *Cubase*: gli eventi, rappresentati da quadratini, scorrono orizzontalmente su un asse che rappresenta il tempo, mentre l'asse verticale rappresenta l'altezza (il pitch) per mezzo di una tastiera di pianoforte virtuale. E' possibile modificare gli eventi utilizzando gli strumenti a disposizione (matita, gomma, ecc.), ma anche inserirne di nuovi *step by step*, sia con la matita, sia via MIDI. Diversi livelli di zoom permettono di non rovinare del tutto gli occhi. E' possibile inserire note fino al sessantaquattresimo, anche puntate e a gruppi irregolari. Questi ultimi vengono ampiamente gestiti. L'opzione ARTICULATION permette di creare legati o staccati.

Ma il controllo sugli eventi non si ferma qui: si può entrare ancora più nel dettaglio cliccando sul singolo evento; in questo modo si apre una finestra nella quale si può modificare la posizione all'interno della battuta, il valore di *velocity on* e *off*, il canale MIDI, il pitch e la durata (Fig.6).

Tra le altre cose, esiste un filtro che permette selezionare gli eventi MIDI in registrazione: si può quindi, per esempio, registrare un *Pitch Bend* mantenendo inalterati tutti gli altri eventi (note ed altro) registrati precedentemente sulla stessa traccia (Fig.7).

Da segnalare che il tasto UNDO non è sempre abilitato. Questo non può essere considerato un difetto *tout court*, in quanto è probabilmente finalizzato ad una migliore gestione della memoria.

La conversione di MIDI file (in formato 0 e 1) è perfetta sia in entrata, sia in uscita. Ho creato una canzone con *Trax* e ho provato a trasferirla su *Cubase*: ebbene, tutti i dati sono stati conservati: non solo note, *velocity*, canali MIDI e tracce, ma anche i nomi degli strumenti.

Alla fine del manuale ci sono alcuni consigli per gli utenti ormai smaliziati; alcuni sono decisamente utili: tutti i sequencer blasonati hanno un «block note» dove annotare brevi dati

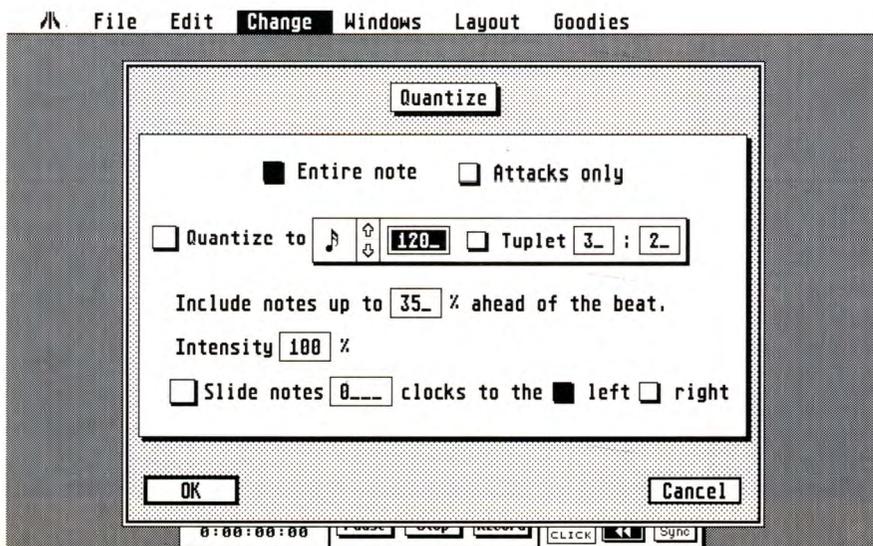



Fig.5. – Le opzioni di quantizzazione.

tecnici. Anche *Trax* ha questa opportunità: dal momento che difficilmente si usano tutte le 64 tracce, si può utilizzare a questo scopo lo spazio NAME nel *Track Sheet* relativo alla ultime tracce inutilizzate.

Conclusioni

Come si è detto – e come si evince anche dal prezzo – *Trax* non può e non vuole competere con software potenti come *Cubase* o *Notator*, ma si pone una fascia intermedia, adatta al principiante ma anche all'utente più smaliziato che tuttavia non vuole perdere la testa nel labirinto di opzioni presenti in sequencer più esoterici.

Due i limiti riscontrati: innanzittutto l'impossibilità di avere un *output* di stampa, poi la mancanza di un drum editor. Certamente, sarebbe stato utile poter avere il controllo «cartaceo» della propria produzione musicale. La seconda mancanza è meno grave: con la costante consultazione dalla mappa della vostra drum machine, non faticherete più di tanto a creare ottimi pattern ritmici.

La mancanza delle notazione tradizionale non credo si possa considerare un difetto grave. Se proprio ne avete bisogno, allora vi consiglio di orientarvi su programmi che offrono questa opportunità (*Tiger Cub*, per esempio); se invece credete di potervi accontentare di un sequencer più che affidabile, creato da una software–house rinomata e che vi apre al dialogo con altri sistemi operativi (MS–DOS, Mac e Amiga), allora può essere molto vantaggioso cominciare a prendere in considerazione *Trax*. ■

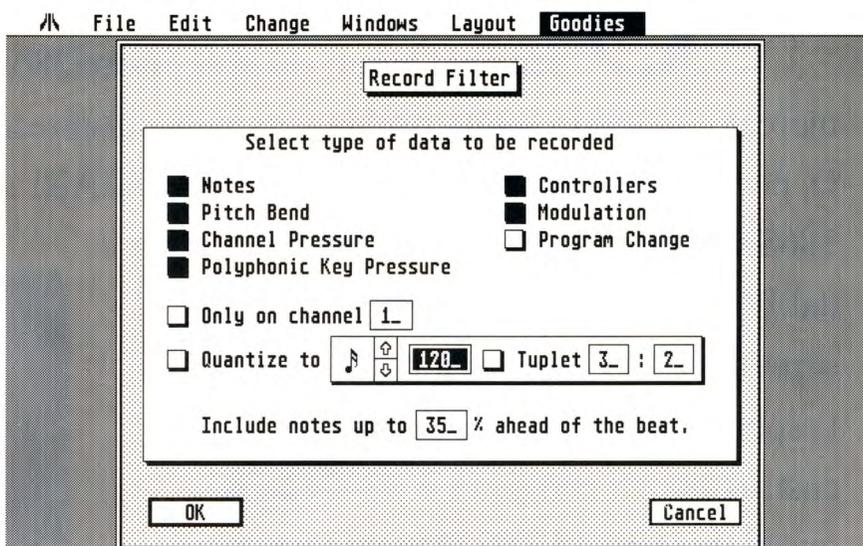



Fig.6. – La finestra di editing del singolo evento MIDI.

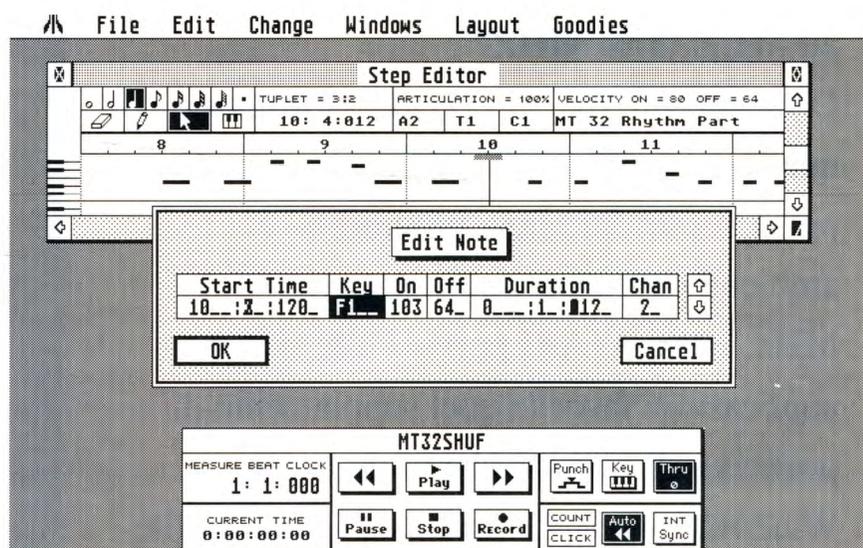



Fig.7. – Il filtro degli eventi MIDI in registrazione. E' possibile anche quantizzare direttamente i dati in entrata.

LA NOSTRA VALUTAZIONE

PRO

- Facilità d'uso.
- Affidabilità.
- Discreta velocità operativa, grazie alla possibilità di avere tutte le finestre aperte sullo stesso schermo.
- Ne esiste una versione per MS–DOS, Macintosh e Amiga. E' quindi agevolato lo scambio di file tra sistemi operativi diversi senza alcuna perdita di dati.

CONTRO

- Non esiste *output* di stampa.
- Non esiste un drum editor.

SCHEDA PRODOTTO

Nome: Trax (versione 1.0)

Autori: Dave Kusek e Don Williams, adattato all'Atari ST da Mike Ost.

Produttore: Passport Designs, 625 Miramontes St., Half Moon Bay, CA 94019, Tel. 001/415/726.0280

Distributore italiano: Synchro System by Musica In, C.so Porta Romana 132, 20122 Milano, tel. 02/58.30.63.21, fax 02/71.97.46.

Prezzo: attorno alle 250.000 lire IVA compresa

Aggiornamenti: Gestiti direttamente dalla Passport previa spedizione della cartolina d'acquisto.

Compatibilità: La serie Atari ST dal 1040 in su. Monitor monocromatico e a colori.

Confezione: Un disco, manuale in inglese e in italiano.

UNA SCELTA DIFFICILE Con la miriade di personal basati sul processore 386 esistenti sul mercato, la vostra scelta rischia veramente di essere difficile. O, per meglio dire, rischiava. Perché oggi ATARI introduce i suoi 386SX e 386DX. Costruiamo computer sin dal 1978. Tecnologia innovativa, qualità superiore, servizio senza rischi. E tutta l'esperienza accumulata in anni di costruzione di computer è confluita in questi due potenti 386. Per cui l'unica scelta che dovrete fare si limita a questo: quale dei due modelli scegliere!

20 MHZ O 40 MHZ?

I due 386 ATARI, SX o DX, forniscono quelle performance di alto livello sempre più richieste dai nuovi programmi e ambienti operativi. A 20 MHz o a 40 MHz, i 386 ATARI portano alle vostre applicazioni favorite quel supplemento di potenza e di rapidità che vi mancava. Windows, Word, Lotus 1-2-3, Excel e mille altri software MS-DOS vi sembreranno un'altra musica.

POTENZA O PIU' POTENZA?

Il modello 386SX è equipaggiato di serie con 1 MB di RAM, 2 slot di espansione a 8 bit e 4 slot di espansione a 16 bit. Il modello 386DX vi dà addirittura 2 MB di RAM, una cache memory di 64K espandibile a 256K, 2 slot a 8 bit e ben 8 slot a 16 bit. Entrambi i modelli includono zoccoli per il coprocessore 387, orologio/calendario in tempo reale e la scheda grafica Super VGA.

Ma tutta questa scalpitante potenza non vi sottrarrà spazio prezioso. Perché il compatto design dei nostri 386 fa sì che, nonostante i 4 alloggiamenti per drive da 3.5″ e 5.25″, lo spazio occupato sulla scrivania sia veramente minimo. E l’ergonomia massima, come

dimostrano i pulsanti di reset e di selezione clock collocati direttamente sul frontale degli apparecchi. Qual è l’ATARI che fa per voi, il 386SX a 20 MHz o il 386 DX a 40 MHz?

Perché non decidete oggi stesso facendo visita al vostro Rivenditore ATARI di fiducia?

ATARI ABC 386SXII

Architettura di sistema
CPU Intel 80386SX operante a 20 MHz, bus interno e bus di indirizzamento a 32 bit.

Capacità di memoria
1 Megabyte standard espandibile fino a 8 Megabyte su scheda madre.

Coprocessore matematico
Intel 80387SX a virgola mobile (opzionale).

BIOS
Phoenix BIOS

Bus di espansione
Due slot a 8 bit
Quattro slot a 16 bit

Video
Super VGA, 800 x 600

Memoria di massa
Hard disk da 40 megabyte, 17 ms (tempo di accesso medio)
Floppy disk drive da 3.5″, capacità 1.44 Megabyte.

Slot per drive
Uno da 3.5″ (per floppy disk drive)
Tre da 5.25″ (per altre espansioni)

Tastiera
Estesa a 101 tasti, stile AT.

Porte standard
Parallela
Seriale (2)
Game/Joystick

Software di sistema
MS-DOS v. 5.0, Windows 3.0

Alimentazione
220 Volt, 200 Watt

Peso e dimensioni
Consolle 42 x 42 x 15 cm
Peso 11 Kg
Tastiera 47 x 18 x 4 cm
Peso 1 Kg

ATARI ABC 386DXII

Architettura di sistema
CPU AMD Am386-40 operante a 40 MHz, bus interno/esterno e di indirizzamento a 32 bit.
64 KB di cache RAM, espandibile a 256 KB.

Capacità di memoria
2 Megabyte standard espandibile fino a 64 Megabyte su scheda madre.

Coprocessore matematico
Intel 80387 o Weitek 3167 (opzionale).

BIOS
AMI BIOS

Bus di espansione
Otto slot a 16 bit
Uno slot per espansioni RAM.

Video
Super VGA, 1024 x 768

Memoria di massa
Hard disk da 80 megabyte, 17 ms (tempo di accesso medio)
Floppy disk drive da 3.5″, capacità 1.44 Megabyte.

Slot per drive
Uno da 3.5″ (per floppy disk drive)
Tre da 5.25″ (per altre espansioni)

Tastiera
Estesa a 101 tasti, stile AT.

Porte standard
Parallela
Seriale (2)
Game/Joystick

Software di sistema
MS-DOS v. 5.0, Windows 3.0

Alimentazione
220 Volt, 200 Watt

Peso e dimensioni
Consolle 42 x 42 x 15 cm
Peso 11 Kg
Tastiera 47 x 18 x 4 cm
Peso 1 Kg

Le vostre demo!

di ADOLFO MASSAZZA

Attingendo al gran numero di cassette inviate a suo tempo ad Atari&Musica siamo in grado di riproporre su Atari News una delle rubriche più seguite dai lettori musicisti.
Come sempre l'invito è: inviateci i vostri lavori, li recensiremo!

Demo strumentali

Tre le proposte strumentali, la prima che ci è giunta è *Tono minore* di **Pieraldo Tamburelli** di Tortona (AL), brano che lo stesso Pieraldo definisce, in modo peraltro dubitativo, come sigla – stacco – jingle. Il genere è un funky piuttosto «leggero», con massiccia presenza di fiati che si intrecciano dinamicamente. In effetti, anche noi la sentiamo come ideale musica televisiva, adatta come stacco in trasmissioni tipo Fantastico o ameni giochi a quiz berlusconiani. L'arrangiamento è ben fatto, a parte alcune timbriche non eccezionali (i sax) e una certa ripetitività nella presentazione del tema principale. Il basso suona molto bene; di solito è uno strumento non molto curato dai tastieristi, qui invece emerge con sicurezza e autorevolezza. A nostro avviso, il brano non sfigura affatto in confronto con quanto si ascolta oggi nell'ambito di stacchi e sigle televisive.
Gerardo Scoppetta di Pagani (SA) ci invia una brano la cui funzione è di sonorizzare un balletto; ciò ne spiega l'estrema varietà. Se tale non fosse la destinazione, oseremmo dire che c'è un po' troppa «carne al fuoco», ma per la sonorizzazione di una situazione ballettistica, la cosa è diversa. Buona l'atmosfera drammatica, resa ancora più evidente dai frequenti stacchi ritmici e armonici. Per quanto riguarda la realizzazione tecnica, la batteria ci pare troppo emergente. Si nota un grande (forse eccessivo) uso dell'effettistica (delay e riverbero), mentre è da lodare il tentativo di lavorare molto sul mixaggio e sull'emergere di alcuni strumenti rispetto ad altri. La cosa che comunque ci è parsa più interessante è l'uso del timbro sintetizzato di chitarra elettrica, molto realistico e raramente bene utilizzato in altre occasioni. Comunque, anche nel caso delle chitarra sintetica, possiamo consigliare di dosare meglio gli effetti: il continuo palleggiamento del suono ritardato della chitarra alla lunga rischia di stancare. Gerardo mette comunque in evidenza buone doti compositive.
Piero del Prete (Frattamaggiore, Napoli) è un chitarrista che ci invia un brano strumentale intitolato *Blusette*, realizzato con una chitarra, un convertitore MIDI e un expander Roland D – 110 (oltre che con l'Atari e un sequencer). Per quanto ci è stato dato di ascoltare, la chitarra midizzata gli è servita soprattutto per ottenere la partitura del brano (che ci ha inviato), registrata con Cubase e poi trasformata in notazione con Masterscore. Per il resto, nella cassetta si sente il suono cristallino della sua chitarra Ibanez, accompagnata dai timbri dell'expander. Il brano si inserisce pienamente nel filone fusion, genere che a noi personalmente risulta un po' ostico, a causa di una certa freddezza, ma che ha comunque un grosso seguito tra il pubblico.
Sulla realizzazione tecnica ci sono alcuni appunti da fare: il sottofondo è piuttosto confuso e, certamente, un'attrezzatura più nutrita avrebbe ampliato le possibilità timbriche e conseguentemente la varietà sonora. La parte ritmica è assai poco incisiva mentre il resto dell'arrangiamento si limita ad un sottofondo accordale un po' spento. I contrappunti eseguiti da un'altro strumento sono appena udibili. Sulla tecnica chitarristica non c'è nulla da eccepire, anche se forse sarebbe desiderabile una maggiore pulizia.
Avremmo gradito qualche informazione in più sul modo in cui hai usato la chitarra MIDI, per esempio, se le parti che non sono di chitarra sono state inserite via chitarra MIDI o step by step.

Demo vocali

Walter Ganzerli di Mirandola (MO) ci spedisce *Non è così*, brano interpretato vocalmente da Adriana Vaccari. Il genere è del tipo cantautore melodico; buona l'orchestrazione, che si adatta ottimamente al tipo di canzone. Adriana ha una voce molto gradevole che con un po' di esercizio potrà dare veramente ottimi risultati; per ora notiamo qualche indecisione d'intonazione sulle note più acute, soprattutto nel ritornello (il secondo «io, io vivrò»). Forse ha voluto (o dovuto) cantare tutta la canzone in una volta sola? Forse sì, visto che nella seconda parte si nota una certa stanchezza. La soluzione risiede nel cantare le strofe in momenti successivi, scegliendo successivamente la versione migliore. Strumentalmente il brano inizia con un contrappunto pianistico efficace. In seguito si aggiungono strumenti che vengono a doppiare la voce. A nostro avviso, questo artificio, che pure viene usato spessissimo, solo raramente è efficace. In questo caso risulta un po' ridondante. Inoltre, ogni quattro od otto battute notiamo un tentativo di diversificazione ritmica ottenuto con l'anticipo della cassa; in questo genere musicale, la batteria ha il solo scopo di fare da base ritmica e deve veramente scomparire dal contesto, per fare posto ad una melodia ed un testo struggenti; quel colpo di cassa inserisce un elemento di varietà che in questo contesto non ci pare richiesto, ma anzi distrae.
Miliano Mattei di Livorno ci invia due brani di cui uno vocale e l'altro strumentale. Qui parliamo solo del primo, *Charlotte*, che è un brano easy listening sentimentale che bene si adatterebbe alle sigle dei telefilm pomeridiani. La realizzazione degli impasti strumentali è piuttosto ben fatta, mentre la parte cantata manca a nostro avviso di un'apertura melodica veramente struggente, così come sarebbe richiesto dal genere. Questa apertura si verifica invece nella parte mediana del brano, solo strumentale: qui si ascoltano un bel crescendo ed efficaci stacchi ritmici e armonici. In definitiva un giudizio positivo, anche se la cassetta che ci hai mandato ha delle sporadiche ma drammatiche cadute di qualità.
L'ultima demo, in ordine di arrivo, ci giunge da **Salvatore Salierno** di Nocera Inferiore (Sa), che ci invia *Nuova canzone*. Il brano potrebbe tranquillamente partecipare senza sfigu-

Segue a pag. 107

Tutti i nuovi giochi per il Lynx!

di DORIANO BENAGLIA

Per chi ama videogiocare in tutte le occasioni senza farsi condizionare dall'esistenza o meno di una presa di corrente, il Lynx è sicuramente la soluzione definitiva. Essenziale a questo gioiello di tecnologia è comunque un'ampia disponibilità di giochi nuovi: e questi, fortunatamente, non mancano!

PA 2039 - NINJA GAIDEN: la conversione su Lynx del noto coin–op Shadow Dancer mantiene fede alle promesse. Un gioco con movimenti fluidi e grafica di tutto rispetto!

PA2032 - WARBIRDS: ambientato nel clima della Prima Guerra Mondiale questo gioco risveglierà in Voi la passione per i Simulatori di Volo e per gli antichi biplani!

Credo che il Lynx come consolle sia ormai vicina a compiere il suo primo anno di vita ed i consensi che hanno accompagnato la sua apparizione sono stati quasi unanimi: le sue qualità grafiche, la funzionalità, le dimensioni ridotte e la facile "portabilità" hanno suscitato ovunque l'approvazione delle fonti stampa e degli utenti ma non solo, sono state quasi immediatamente oggetto di spietata imitazione.

L'unico aspetto da sviluppare meglio resta paradossalmente l'aspetto software. Infatti, a distanza di un anno dall'uscita, non abbiamo assistito, a dire il vero, ad una proliferazione di titoli così numerosa come ci saremmo aspettati proprio per l'elevatissima qualità dell'hardware. La ventina di titoli finora prodotti la dice lunga su quello che è ancora attualmente il limite primo di questo splendido Videogioco.

Quali i motivi? Non è così semplice risalire alla fonte di problemi che implicano logiche di mercato estere e problemi contrattuali. Resta però una constatazione fondamentale in casa Videogioco ATARI in questi ultimi anni: la tendenza ad accentrare su di sé la produzione del videogioco per le proprie consolle e personal computer. Sono scelte evidentemente dettate da una qualche forma di filosofia di mercato che, a mio modesto avviso, non riescono a dare una esauriente risposta alle attese e alla richiesta globale di software dell'utenza giovanile. Oltretutto questo *far da sé* viene a scontrarsi con tendenze totalmente inverse di un mercato che presenta una impressionante lotta all'accaparramento di marchi in esclusiva o su licenza. Quante softwarehouses si sono messe a produrre giochi su licenza per il Game Boy?!

Atari, almeno per il momento, sembra non rispondere con mosse paritetiche a questo assalto frontale. Ad onor del vero però sembra mantenere quel "controllo qualità" sul suo prodotto, difficilmente gestibile quando i numeri si ingrossano a dismisura. Le ultime cartucce arrivate da noi a fine settembre mostrano una evoluzione innegabile in fatto di produzione software. **Ninja Gaiden** ad esempio ha dimostrato come si possa comvertire un coin–op di successo come *Shadow Warrior* su una macchinetta di 160 x 102 pixel, mantenendo intatta la fluidità dei movimenti dei personaggi e le qualità originali di scrolling del gioco. **Warbirds** al contrario ha dato una ennesima dimostrazione della "potenza sotto il cofano" del motore del Lynx. Vettori e proiezioni tridimensionali sono gestiti a velocità impressionante e le scene dei combattimenti aerei offrono tutto il realismo di simulatori aerei sviluppati su sistemi ben più sofisticati. *Warbirds* a mio avviso è senza dubbio da mettere in testa a tutte le classifiche di valore in ambiente videogioco Lynx. Ma anche **A.P.B,** un'altra classica conversione da gioco da bar ha dato una convincente dimostrazione che sul Lynx si possono convertire con ampi margini di successo pressoché tutti i principali titoli. Così divertiamoci pure ad inseguire per le strade di New York i delinquenti ed i teppisti a tutta velocità, aiutando il poliziotto Bob nel suo duro compito giornaliero. L'ultimo gioco che abbiamo potuto recensire è ormai un classico: con

PA2048 - SCRAPYARD DOG: Nella foto un preludio abbastanza evidente del gioco in arrivo. Un gioco stile cartoni animati con inseguimento ai banditi etc

Block Out continua la saga dei giochi stile Tetris. Se avete abbastanza tempo e pazienza da dedicargli, questo gioco rischierà di coivolgervi fino al punto di "non ritorno". Ormai gioco a questi giochi col cronometro puntato, per evitare di essere fatalmente risucchiato a scapito di tutto il resto. Beh è vero, cari amici, quattro giochi non sono proprio moltissimi, ma per risollevarvi il morale alla grande vi dirò che i titoli in arrivo sono davvero tanti; mentre sto scrivendo ho avuto notizia dell'arrivo nei negozi di **Ishido** e di **Pacland**. Voci sicure danno in arrivo o già arrivato il tanto atteso **WorldClass**

PA2056 - BLOCK OUT: La saga dei "Tetris" prosegue qui in veste del tutto tridimensionale.

PA2056 - ISHIDO: Dalla notte dei tempi spunta fuori un antico gioco di concentrazione e pensiero. Se siete stati tifosi di Shanghai, credo che ora vi metterete in coda per Ishido...!

PA2042 - A.P.B.: sfrecciate veloci per le strade della città a caccia di gangsters e di teppisti. "All Points Bulletin" mantiene intatto sul LYNX l'originale fascino del Coin–Op.

Soccer con il quale ci potremo forse un po' consolare delle disavventure della nostra nazionale.
Sul fronte della produzione privata (non-ATARI) stiamo aspettando **Strider II**.
Fra gli altri titoli in arrivo vediamo poi cose davvero eclatanti: **Hard Drivin', S.T.U.N. Runner, Checkered Flag, Bill e Ted Adventure**.
OK. Ci hanno fatto venire l'appetito...mi sembra giusto che adesso servano il pranzo completo!

LA RECENSIONE LYNX!

Viking Child

Da molti anni una profezia aveva annunciato che nel freddo e scuro Nord sarebbe nato un eroe che avrebbe ridato pace e serenità alla Terra. Questo eroe, conosciuto come Brian, finalmente è nato. Ma il malvagio dio Loki, informato della nascita del bambino, ha fatto catturare la sua famiglia mentre lui era assente, usandola come ostaggio per attirare il giovane eroe nel suo regno malvagio, dove le sue forze oscure possono piegarlo e portare il caos eterno. Ora Brian deve accettare questa sfida. Dovrà viaggiare attraverso terre pericolose e affrontare lo stesso Loki... Così sentenzia il manuale-poster del nostro gioco. In effetti da questa introduzione possiamo facilmente capire in che genere di avventura ci stiamo imbarcando e quali nemici incontreremo lungo il nostro percorso. Il Lynx, si sa, ha già dato molte prove di brillanti capacità grafica, ma qui sembra davvero superarsi nella rapidità dello scrolling, così il nostro compito è quello di impersonare il giovane guerriero Brian in questo assai vasto platform multidirezionale alla ricerca della sua famiglia rapita. Non oso neanche inoltrarmi nella descrizione di tutti gli avversari che cercheranno di sbarrargli il cammino, tanto è vasto il repertorio delle creature del male: persi-

PA 2037 - WORDCLASS SOCCER: ecco la prima foto in esclusiva del tanto atteso "Calcio—Lynx". Che dire di più. Affetti dalla solita calciomania restiamo in fiduciosa attesa...

PA 2044 - HARD DRIVIN': voglio proprio vedere questa conversione... come saranno le derapate e le uscite di strada sul Lynx? Ci sarà anche qui il replay degli incidenti?

PA 2053 - CHECKERED FLAG: confesso che nessun altro gioco come questo mi attira per una gara con gli amici. Voglio vederli dieci giocatori sfidarsi in questa entusiasmante Pole Position!

PA 2059 - PACLAND: Dove andrà così di corsa il nostro amico Pac Man? Ma a liberare la principessa Fiordilatte, non lo sapevate già? Bene non perdetevi allora Pacland, sul Lynx.

no aquile e funghi malefici...
Ma le difficoltà non vengono solo dagli avversari, ci sono pure dei veri e propri percorsi "puzzle" dove si deve letteralmente capire quale è l'obbiettivo da raggiungere. Lo schermo del vostro Lynx è diviso per questo gioco in tre zone. Lo spazio più grande è riservato all'azione di gioco. La parte alta dello schermo mostra il punteggio corrente, il punteggio record e il totale dell'oro raccolto da Brian. La parte bassa invece mostra l'armamentario raccolto da Brian. Lì sono mostrate quante armi di ciascun tipo possiede Brian. Un circoletto evidenzia l'arma in uso, se posseduta. Per cambiare le armi dovrete premere Option 2 fino a che è mostrata l'arma scelta. Man mano che procede nell'avventura, Brian incontrerà una serie di pericolosi nemici, mandati da Loki per uccidere il giovane eroe. Ciascun livello poi contiene un potente apprendista del malvagio, molto difficile da sconfiggere, che funge un po' da "mostro" di fine livello. Brian può guadagnare punti extra trovando gemme lungo il percorso. Se Brian riesce a procurarsi entrambi, sia il Diamante che il Rubino, guadagnerà 150 punti. Anche alcuni nemici portano dell'oro, del quale Brian può impossessarsi dopo aver sconfitto il mostro. L'oro è molto importante, poiché le terre scure sono disseminate di negozi, con venditori a dire il vero non molto amichevoli di aspetto, ma molto sensibili al "profumo" dei soldi. Qui potrete rifornirvi di ogni genere di armamenti: dalle bombe, utili soprattutto per eliminare i fastidiosi uccellacci (per avere risultati ancora migliori scagliatele mentre state saltando - tasto B -) alle fiamme o al potentissimo lampo capace di distruggere tutti gli avversari presenti sullo schermo. Fra le cose più umoristiche ho trovato le "Bolas" argentine...ma non sono usate per la caccia agli struzzi, cosa fanno in mano a un Vichingo?! Molto bello anche l'effetto "mantello" che rende Brian invisibile al nemico. Vorrei menzionare infine che anche in questo gioco sono presenti i Codici di Livello con i quali potrete riprendere il gioco interrotto dallo stesso punto. In definitiva, dunque, uno dei giochi più belli del momento, una conversione splendidamente riuscita che i possessori del Lynx dovranno certo possedere nella loro collezione.

NEWS

In un volumetto le traduzioni dei giochi per il Lynx!

Per facilitare gli appassionati utenti Lynx, Atari Italia ha fatto stampare un simpatico volumetto di 150 pagine intitolato *Guida al Lynx e ai suoi giochi* nel quale sono presentate dettagliatamente tutte le istruzioni dei primi sedici giochi usciti per il Lynx. Realizzato sotto forma di recensione giornalistica, comprende anche votazioni sulla Grafica e la Giocabilità. Questo volumetto, l'avrete già capito, è ideale per aiutarvi a comprendere meglio i giochi e l'hardware della consolle. La *Guida al Lynx* costa Lit. 19.900 ed è reperibile presso i migliori Lynx Shop o telefonando alla Lindasoft al 039/38.13.28. ■

Segue da pag. 103

rare alla selezione delle nuove proposte a Sanremo. E' un pezzo abbastanza originale, con interventi di archi struggenti come genere comanda (un genere che definiremmo cantautorale – malinconico). La realizzazione tecnica è decisamente buona, così come la voce, matura ed efficace anche nelle parti corali. L'unico consiglio che diamo è di curare un po' più il mixaggio, dato che alcuni suoni emergono dall'insieme in modo forse eccessivo.

Con ciò abbiamo finito e vi rimandiamo alla prossima puntata delle «Vostre Demo!». Continuate pure senza posa a inviare i vostri contributi sonori. A risentirci! ■

NORME PER SOTTOPORRE LE VOSTRE DEMO AD ATARI *news*

1) *Possono inviare demo musicali tutte le categorie di musicisti e autori. Non esistono limitazioni di genere o stile musicale.*
2) *Inviate una normale cassetta audio con non più di 1 brano originale. Qualora venga inviato più di un brano, solo il primo verrà recensito. Nel caso di canzoni è indispensabile inviare anche il testo su foglio separato.*
3) *L'audiocassetta dovrà essere munita di un'etichetta su cui figureranno: titolo del brano, nominativo, indirizzo completo e numero telefonico del mittente.*
4) *L'audiocassetta dovrà essere spedita in busta chiusa con allegato il modulo d'invio che si trova ogni mese all'interno di Atari News, debitamente compilato.*
5) *Su una lettera a parte, potrete riportare eventuali comunicazioni ad Atari News, notizie anagrafiche sull'artista o sui componenti della band, informazioni sull'equipaggiamento adoperato per la registrazione e sul vostro set – up midi.*
6) *Per consentire un giudizio più equilibrato, vi preghiamo di indicarci in ogni caso qual è secondo voi il genere musicale e la destinazione d'uso del vostro brano. Per esempio:*

GENERI MUSICALI: cantautore, pop, rock, heavy metal, background music, liscio, new age, fusion, disco, computer music ecc.

DESTINAZIONE D'USO: discografia, pubblicità, cinematografia, discoteca, pianobar ecc.

MODULO D'INVIO

da spedire al seguente indirizzo:

ATARI *news*

via Bellini 21, 20095 CUSANO MILANINO (MI)

Nome: .... Cognome ....

Via ....

CAP .... CITTA' ....

Tel. .... Fax ....

Si, accolgo già da ora il vostro invito al dialogo e vi invio:

1) l'elaborato accluso per un eventuale pubblicazione e/o recensione
2) la lettera allegata contenente quesiti tecnici o generali
3) un demo type contenente non più di un brano musicale originale
4) il testo per un'inserzione "PICCOLI ANNUNCI"

ELENCO DEI PUNTI CONSULENZA ATARI

ASCOLI PICENO (Fermo): **Passi HIFI Linea Computer**, via Trento Nunzi 72/74, tel. 0734/62.36.17
BARI: **Centro Atari RVF**, corso Cavour 196, tel.080/52.47.636
BOLOGNA: **Oca Informatica**, Piazza da Verrazzano 6, tel. 051/63.44.115
BRESCIA (Castrezzato): **Cavalli Str. Mus.**, via C. Battisti 50, tel. 030/71.46.657
CATANZARO: **Sos Service**, via V. Pugliese 22, tel. 0961/72.60.065
CHIETI (Vasto): **Stefano Nicola**, v. S.Caterina da Siena 38, tel. 0873/36.51.80
CUNEO: **Rossi Computer**, corso Nizza 42, tel. 0171/63143
FIRENZE: **Eurosoft**, via del Romito 1D Rosso, tel.055/49.64.55
FIRENZE: **Teleinformatica Toscana**, via Bronzino 36, tel. 055/71.48.84
FIRENZE(PRATO): **Videofuturo Prato S.R.L.**, viale Montegrappa 151, tel. 0574/59.37.93
FORLI': **Res Rubini**, viale Roma 47, 0543/50631
LATINA (Aprilia): **Gris Computer**, via Umbria 14/14A, tel. 06/92.75.212
LECCO: **Fumagalli**, via Cairoli 48, tel. 0341/36.33.41
LIVORNO: **Futura 2**, via Cambini 17/19, tel. 0586/88.87.64
LUCCA: **Computer Shop Center**, piazza Curtatone 143, tel. 0583/95.32.69
LUCCA (Lido di Camaiore): **Il Computer**, viale Cristoforo Colombo 216, tel. 0584/61.82.00
MANTOVA (Suzzara): **Happy Computer**, via Uccelli 2/A, tel. 0376/52.24.43
MESSINA: **Computer House Messinese**, via del Vespro 58, tel. 090/71.92.54
MILANO: **Lucky**, via Passeroni 2, tel. 02/58.30.26.24
MILANO: **Random**, via Marochetti 27, tel. 02/57.40.33.67
MILANO: **Studio Nuove Forme**, via Casoretto 50, tel. 02/26.14.38.33
MODENA: **Orsa Maggiore**, Piazza Matteotti 20, tel. 059/21.12.00
NAPOLI: **HPE Informatica**, v. Consalvo 191, 081/62.75.01
PADOVA: **Compumania**, via Carlo Leoni 32, tel.049/66.30.22
PADOVA: **Computer Point**, via Roma 63, tel. 049/66.55.46
PARMA: **Tria Elettronica**, via Zacconi 28, tel. 0521/77.15.87
ROMA: **Musical Cherubini**, via Tiburtina 360, tel.06/43.69.71
ROMA: **PCC Computer House**, via Casilina 283/A, tel. 06/27.14.333
ROMA (Ostia Lido): **El.Pro**, via C. Greco 63/65, tel. 06/56.14.887
SIENA: **Emporio Musicale Senese**, via Montanini 106, tel. 0577/28.72.83
S. MARINO (Dogana): **San Marino Informatica**, via 3 Settembre 113, tel. 0549/90.87.60
TORINO: **Casa Musicale Scavino**, via Ormea 66, tel. 011/66.98.118
TORINO: **Magliola**, via Porpora 1 e Pz. Rebaudengo 6, tel. 011/26.39.11 e 20.52.221
TREVISO (Montebelluna): **Side Street**, via S. d'Acquisto 8, tel. 0423/30.07.28
VENEZIA (S. Donà di Piave): **Guerra Computers**, via C. Battisti 53, tel. 0421/52822
VERONA (Legnago): **Ferrarin**, via dei Massari 10, tel. 0442/20741
VICENZA: **Zuccato**, corso A. Palladio 78, tel. 0444/54.65.66

I Signori Rivenditori che volessero conoscere le condizioni per diventare Punti Consulenza Atari possono contattare l'Atari Italia al 02/61.34.141 e chiedere del Sig. Roberto Casiraghi.

I FANTASTICI LYNX

A SOLE L. 169.000 (+ IVA))

IN ESCLUSIVA NEI SEGUENTI LYNX SHOP:

LOMBARDIA - G. Ricordi & C. Via Berchet 2 Milano • **Pergioco** Via S. Prospero 1 Milano • **Giocattoli Noé** Via Manzoni 40 Milano • **Supergames** Via Vitruvio 3 Milano • **Grande Emporio Cagnoni** C.so Vercelli 38 Milano • **Lucky** Via Passeroni 2 Milano • **Lucky** Via Adige 6 Milano • **Lucky** Via Rovereto 12 Milano • **Grazzini srl** Via M. Macchi 29 Milano • **Grazzini 2** V.le Romolo 9 Milano • **Grazzini 3** Via Pitagora 4 Milano • **Grazzini 4** Centro Comm.le "L'Agorà" Cassano D'Adda • **Flopperia** V.le Montenero, 31 Milano • **Torlasci F. srl** Via Tolmezzo 5/1 Milano • **Select** P.le Gambara 9 Milano • **Calligaro Distr.** Via Ampere 105 Milano • **Rivola** Via Vitruvio 43 Milano • **Bit 84** Via Italia 4 Monza • **Inferno di Vaghi** Via Passerini 7 Monza • **Passaparola Giochi** P.zza Giacobbe 11 Magenta • **Piemonti** Via Nazionale dei Giovi 4 Lentate sul Seveso • **Grandi Magazzini Bossi** Via G.P. Clerici 196 Gerenzano • **Vanoni** Via Stazine 18 Mornago • **Giochi Garden** C.so Sempione 33 Gallarate • **Computer Shop snc** Via A. Da Brescia 2 Gallarate • **Vergani Vittoria** Via Manzoni 9 Gallarate • **New Game snc** C.so Garibaldi 199 Legnano • **Longatelli Mario** Via Balicco 11 Lecco • **Cerri Battista** Via Perosi 10 S. Angelo Lodigiano • **Casa del Giocattolo** C.so Matteotti 100 Cremona • **EL-COM** Via Libero Comune 15 Crema • **Vigasio Mario spa** Portici Zanardelli 3 Brescia • **Video Hobby** Via Ugoni 12/b Brescia • **Video Componenti** Via Chiassi 12/A Brescia • **Millegiochi** Via Brescia 11 Palazzolo S/O • **C.D.C.** S.S. Padana sup. 11 Rezzato • **Colmark spa** Via Industriale 8 Rodengo Saiano • **Il Maggiolino** Via Buonarrotti 41/B Pompiano • **Tintori Enrico & C. snc** Via Broseta 1 Bergamo • **Video Immagine snc** Via Carducci Città Mercato Bergamo • **Caldara Angelo snc** Via Papa Giovanni XXIII 49 Bergamo • **Megabyte** P.zza Malvezzi 14 Desenzano • **Megabyte** C.so Magenta 32/B Brescia • **Megabyte** Via Roma 61 Grumello • **Megabyte** Via Calvi 95 Mantova • **Metal Mark di Gavazzoni** Via Adua 45 Orzinuovi • **Tenedini Franco Magazzini** C.so Vitt. Emanuele 110 Mantova • **Bernasconi** Via Saffi 88 Varese • **Sicon Non Food** Via Elvezia 8 Tirano

PIEMONTE - G. Ricordi & C. P.zza C.L.N. 251 Torino • **Auchan** C.so Romania 460 Torino • **Alla Gioia dei Bimbi snc** Via Po 46 Torino • **Play Game Shop** Via Carlo Alberto 39/A Torino • **Magliola** Via Nicola Porpora 1 Torino • **American's Games** Via Sacchi 26/C Torino • **Toy Service** Via Cagliari 9 Torino • **Toy Service** Via Tripoli 10 Int.4 Torino • **Paradiso dei Bambini sas** Via Andrea Doria 8 Torino • **Girotondo sas** Via S. Marino 52B Torino • **TV Mirafiori** C.so Unione Sovietica 393 Torino • **Fulvia Pagliughi snc** C.so Vercelli 254 Ivrea • **Casa del Pupo** Via Torino 34 Nichelino • **Rogirò** P.zza Barbieri 2 Pinerolo • **Hobby Market snc** Via Po 2C Chivasso • **Sayn Giochi** Via Roma 53 Susa • **Record snc** Galleria F. Argenta 3 Asti • **Provera** Via Piacenza 2 Alessandria • **Centro Comm.le Selezione** Via Cairoli 5 Valenza Po • **Rossi Computer** C.so Nizza 42 Cuneo • **Bollati Giuseppe** P.zza Cavour 38/4 Saluzzo • **Bona Distribuzione srl** Via Principi di Piemonte 4 Bra • **Sereno Galatino sas** P.zza I Maggio 1 Biella • **Babbo Natale** Via Trieste 55 Biella • **Camelot** Via Micca 33 Biella • **R.G. Di Russo Antonio** Via Naula 27 Serravalle Sesia

LIGURIA - ABM Computer srl P.zza De Ferrari 24/R Genova • **Martinelli Nara** Via C. Reta 7/9 Bolzaneto • **La Fata dei Bambini** Gall. Mazzini 35 Genova • **La Befana di Baccanti** Via Assarotti 2 Genova • **La Befana di Baccanti** Via Assarotti 2 Genova • **Il Balilla** Via F. Aprile 112 Genova • **Centro Gioco Educativo** C.so Buenos Aires 5/R Genova • **Abruzzese** Via Dalmazia 21 La Spezia • **Bazar Quaglia** C.so Italia 235 Savona

VENETO-FRIULI- Frigoberetta C.so Vitt. Emanuele 14 Pordenone • **Frigoberetta** Via S. Lucia 25 Padova • **Testi Giocattoli** Via S. Lucia 11 Padova • **Compumania snc** Via Carlo Leoni 32 Padova • **Computer Point** Via Roma 63 Padova • **Italtecnica snc** Via Giotto 39/43 Padova • **Zella Adelio** P.zza De Gasperi 31/A Padova • **Pietrogrande** Via Mulini 4 Este • **Vitaliani e Frison** Via Roma 46 Piove di Sacco • **Euromarket** Via della Provvidenza 212 Rubano • **Zanon di Isalberti E.** Via Bezzecca 3 Legnago • **Centercasa** Via Grandi S. Maria di Sala • **Centercasa** Via C. Battisti 29 Trieste • **Megabyte 3** P.zza S. Tomaso 10/11 Verona • **Casa della Radio** Via Adigetto 47 Verona • **Personal Ware** Vic. Volto San Luca 6 Verona • **Leonetti Fernanda** Via Mantovana 2 Verona • **Nastroteca 2000** Via Vasco de Gama 14 Verona • **Ferrarin** Via de Massari 10 Legnago • **MA.BE. sas** Via Messidaglia 130 Villafranca • **Casa del Bambino** Via Cà Nova Zampieri S. Giovanni Lupatoto • **Il Nido snc** Via Capitelvecchio 40 Bassano del Grappa • **Camonico Giocattoli** Via Matteotti 31 Bassano del Grappa • **Aster Market** Via Marinoni 5 Bassano del Grappa • **R.T.E. snc** Via J. Da Ponte 25 Bassano del Grappa • **Cove arl** Via Copernico 19 Malo • **Casarotto snc** Via SS. Trinità 35 Schio • **Zuccato srl** C.so Palladio 78 Vicenza • **G.M. di Moretto** Via Milite Ignoto 3 Taglio di Po • **Il Paese dei Balocchi** Via Vitt. Veneto 160/A Belluno • **Il Paese dei Balocchi** Via Volpere 20 S. Giustina Bell.se • **Al Gioca Tu** Via Zermanese 15 Treviso • **TK** srl Via Galvani 1 Spresiano • **Baggio Severina** Via XXIX Aprile 2/A Cast. Di Godego • **Caputo snc** S. Marco 5193 Venezia • **Barera** S. Marco 49/48 Venezia • **Mestre Diffusione sas** Via A.Costa 11/B Mestre • **Sartorello spa** Via Duca D'Aosta 2 Ceggia • **Sartorello spa** Via Venezia Portogruaro • **Guerra Computer** V.le Industria Alte Ceccato • **Guerra Computer** Via Mazzini 10 Feltre • **Guerra Computer** Via Bissuola 20/A Mestre • **Guerra Computer** Via C. Battisti 53 S. Donà di Piave • **Guerra Computer** P.zza Trentin 6 Treviso • **SME** Via Torino 101 Mestre • **SME** Via Conegliano 57 Susegana • **SME** Via Udine 28 Zoppola • **Zattarin spa** Strada dei Colli, 99 Padova • **Zattarin spa** Via Aspetti 168 Padova • **Zattarin spa** V.le Verona 79/81 Vicenza • **Zattarin spa** Via Cooperazione 4 Rovigo • **Casa del Bimbo snc** Via Aquileia 15/A Udine • **Videolandgames di Spartà R.** Via Rismondo 4 Trieste

TRENTINO-ALTO ADIGE - Trading Office snc Via 4 Novembre 23 Cles • **Music Center** Via Soprasasso 32/4 Gardolo • **La Discoteca** Via Tartarotti 48 Rovereto • **Kontschieder E.** Via Portici 313 Merano • **Macromat** Via Museo 45 Bolzano • **Radio Maier** Via Prinicpale 70 Brunico

EMILIA ROMAGNA - Euro Elettrica srl Via Ranzani 13/2 Bologna • **Grande Emporio Sterlino** Via Murri 73/75 Bologna • **Grande Emporio Sterlino** Via Lombardi 43 Bologna • **Lela** Via Costa 38/d Bologna • **Zaccarelli Giorgio** Via Emilia 80 S. Lazzaro di Savena • **Business Point** Via Carlo Mayr 85 Ferrara • **Gio Plastik** Via S. Romano 90 Ferrara • **Orsa Maggiore** P.zza Matteotti 20 Modena • **Orsa Maggiore C. Comm. I Portali** V.le dello Sport 50 Modena • **Circus** Via S. Eufemia 62 Modena • **Reggiani Giorgio** Via Emilia Est 293 Modena • **Bambolificio Carpigiano** V.le Fassi 3 Carpi • **Al Paese dei Balocchi** C.so Cabassi 28 Carpi • **Disneyland** Via M. D'Azeglio 23 Parma • **Cabrini Polyemotion** Al Centro Torri Parma • **Zanichelli** Via A. Saffi 78/B Parma • **Le cose più** Via San Leonardo 54/C Parma • **Lombardini Bruno** Strada Cavour 17 Parma • **Reginalda** Via Abbeveratoia 19 Parma • **Pinocchio Giocattoli** Via Farini 16/A Parma • **Roncaglia Bruno** Via Garibaldi 59 Parma • **Pongolini snc** Via Cavour 32 Fidenza • **Cabrini Ivo** Via Gramsci 58 Sorbolo • **S. Marino Informatica** Via 3 Settembre 113 Dogana (S. Marino) • **Marco Polo** anc V.le Roma 171 Forlì • **Tutto per il Bimbo** Via Regnoli 15 Forlì • **Centro Giochi 2000** V.le Italia 30 Forlì • **Eureka** Via F.lli Rosselli 5 Cesena • **Easy Computer snc** Via Lagomaggio 50/A Rimini • **Mastro Geppetto** Via Sigismondo 5/7 Rimini • **Giocattoli Berti** Via Battarra 3 Rimini • **Argnani sas** Via P.zza della Libertà 5/A Faenza • **Montanari I. snc** L.go Calderoni Lugo • **Bristol** Via Loggia del Pavaglione 19 Lugo

TOSCANA - Teleinformatica Toscana Via Bronzino 36 Firenze • **Eurosoft** Via Del Romito 1D/R Firenze • **Casa dello Sconto** Via Toselli 126 Firenze • **Punto Soft** Via Torcicoda 1/R Firenze • **Acoustic Fidelity** Via Pisana 161/ R Firenze • **F.lli Paoli** Via Datini 45 Firenze • **Videofuturo** Via Montegrappa 15 Prato • **Bellanti & C.** P.zza L. da Palestrina 317 Scandicci • **Telerama** Via Praga 10 Pontassieve • **Vieri Elettronica** Via Vitt. Veneto 68 Arezzo • **Electronic Service di Massarelli** Via della Vecchia Tranvia 10 Pisa • **Electronic Dreams snc** Via Dante 77 Pontedera • **Gori R.V.** Via Carducci 14 Olmi/Quarrata • **Calice** Via Panaro Agliana • **Etruria di Perinti** Vic. dello Sportello 13 Siena • **Videomovie** Via Garibaldi 17 Siena • **Elettromercato srl** Via Toscana 6 Monteriggioni • **Centro Elettricità Bartolucci** Via dei Mille 3/A Grosseto • **Floating Point** Gall. L. Da Vinci 32 Massa • **Lorenzetti F.** P.zza Mercurio 26 Massa • **Chiari Nando** Via L. Giorgi 2 Carrara • **Mondial Toys Pretini & C.** snc Via Roma Gall. 15 Carrara • **Fumanti** Via Lunigiana Aulla • **Playmasters** Via Intercomunale 49 Montignoso • **Computer Shop** P.zza Curtatore 103 Lucca • **Tognini G.** Via Garibaldi 22 Castelnuovo Garfagnana • **IN.CA.BA.** Via Provinciale 241/B Camaiore • Il **Computer di Vecoli Lina** V.le Colombo 216 Lido di Camaiore • **Ditta O. Mondanelli** Via Ricasoli 52 Livorno • **Futura 2 srl** Via Cambini 19 Livorno

MARCHE-UMBRIA-ABRUZZO - Real Cicogna Via Branca 69 Pesaro • **Angelini** Via V. Rossi 11 Pesaro • **Fuligni Giochi** Via Nolfi 1/A Fano • **Zibaldone** Via Grazie 1 Ancona • **Mondo Piccino snc** Via N. Bixio 18/A Falconara • **Passi HI-FI Linea Computers** Via Trento Nunzi 72/74 Fermo • **Il Giocatttolo snc** Via Mancini S. Benedetto del Tronto • **Stefano** Via S. Caterina da Siena Vasto • **Cifoni Domenico** Via Savini 15 Teramo • **Ricci Baby sas** C.so Federico 213 L'Aquila • **Casa dello Sconto** Via 7 Valli Perugia • **Valeri Ruffino** Via Benedetto Cairoli 29 Foligno • **Stefanoni Erminio** Via C. Colombo 3 Terni • **Gazzella Gina** C.so Vitt. Emanuele 51 Camerino • **Passeri Biagio** Via N. Fabrizi 25/30 Pescara • **Cerquetella Pierino** Via Spalato 126 Macerata

LAZIO - Metroimport Via Donatello 37 Roma • **Chioccia Leonilde** V.le Marconi 277 Roma • **Ciuff-Ciuff** Via Etruria 4A Roma • **Casa Mia Gaia srl** L.go Boccea 12 Roma • **Baby's Store** V.le XXI Aprile 56 Roma • **G. Ricordi & C.** Via Del Corso 506 • **G. Ricordi & C.** Via G. Cesare 88 Roma • **Primi Passi di Tranci Elda & C. snc** Via Bevagna 35/37 Roma • **Magazzini del Popolo** Via Fosso di Tor Tre Teste 46 Roma • **Model Market 2 srl** Via Parigi 7/8 Roma • **Marzi Otello** P.zza F. Carli 4 Roma • **F.lli Pier Mattei & C. snc** Via Appia 423 Roma • **Casa Mia** Via Appia Nuova 146 Roma • **Galleria Tuscolana** Via Q. Varo 15/19 Roma • **Giorni Giocattoli snc** Via M. Colonna 30/32/34/36 Roma • **P. Morganti & C. sas** V.le Europa 72 Roma • **Mondo dei Piccoli** Via Boccea 245 Roma • **Styl Baby** Via Torrevecchia 100 Roma • **Discoteca Frattina** Via Frattina 50 Roma • **Cimini Anton Giulio** Via Prenestina 421/421A Roma • **Supergiocattoli** Centro Comm.le Cinecittà 2 Roma • **PCC Computer House** Via Casilina 283/A Roma • **Giocomania srl** Via A. Mendola 424 Roma • **Al Giocattolo di tutti sas** Via A. Mario 38 Roma • **Giocando di Saudella Anna** Via A. Menghini 83/5 Roma • **Pel-Cin srl** Via Domiziano 8 Roma • **Arrico' Giovanni** Via Magna Grecia 71 Roma • **Chopin** Via Chopin 27 Roma • **Compuschop** Via Nomentana 265 Roma • **Easy Data** Via A. Omodeo31/d Roma • **Disco Pop** Via G. Capponi 11 Roma • **F.lli Fornaciari** Via dei Castani 2/a Roma • **Gi. Gi. Electronic snc** v.le Ippocrate 25 Roma • **Kyndes srl** Via Aurelia 387 Roma • **Man San srl** Via Magna Grecia 33 Roma • **P.a.t.e. 80** Via Toscolana 489 Roma • **Paolini snc** Via P. Paolini 94 Roma • **Pix Computer** Via F. D'Ovidio 6/C Roma • **R.C.E.** P.zza Gerani 40/41 Roma • **R.P.N.** Via Giulia 142 Roma • **Safo Radio TV srl** Via Appia Nuova 501/506 Roma • **Vanguard Elettronic srl** P.le Prenestina 16/19 Roma • **Leonardo srl** Via P. Castaldi 7 Roma • **Union Shop sas** V.le Reg. Margherita 9 Roma • **Union Shop sas** L.go G. Maccagno 8 Roma • **Union Shop sas** C.so Trieste 188 Roma • **Union Shop sas** L.go Somalia 19 Roma • **Turfani srl** Via Eroi di Cefalonia 227 Roma • **Foto Frank** Via dei Mille 26 Roma • **Gemar srl** Via di P.ta Cavalleggeri 65 Roma • **Elettromarket srl** Via C. Balbo 1 Roma • **VA.MO. snc** Via Fiuminata 4/6 Roma • **Golden Computer srl** Via Dante Alighieri 74 Pomezia • **Comas sas** V.le Dante Alighieri 1 Pomezia • **Arcobaleno** Via G. Mazzini 14 Villanova di Guid. • **Keybit** Via Paolina 55 Velletri • **Video Shop** Via Settevene P. 75 Cerveteri • **Petraccone** Via Pascoli 110 Cassino • **Altrui G.** Via Colombo 20 Cassino • **Ottica Foto Bruno** C.so Centocelle 32/A • **Savini V.** C.so Marconi 35 Civitavecchia • **M. e P. Mancini sas** Via Kennedy 100 Monterotondo • **M.R.S.** Via L. Manara 5 Frascati • **Elettron. Mancini** P.zza S.Francesco 13 Nettuno • **Computer Time** Via Col di Lana 11/13/15 Ciampino • **Bargiacchi** Radio V.le Italia 19 Ladispoli • **Cartoleria Buffetti** Via Marconi 65 Viterbo • **A.V.C.** Shop Service Via Empolitana 134 Tivoli • **SA.MA.** Elettr. Via 2 Giugno 35 Tivoli • **Andreoli srl** Via E. Filiberto 8 Latina • **Video In** P.zza del Popolo 1 Sermoneta • **Gris Computer** Via Umbria 14/a Aprilia • **L. Giglio & C.** Via Vitruvio 282 Formia • **S.E.C.** Via Appia Km 54,3 Cisterna di Latina • **The Store** Via Matteotti 3 Sora • **Tognocchi srl** Via Domiziano 8 Rieti

CAMPANIA - Odorino srl L..go Lala 22/AB Napoli • **Santaniello sas** Via Santanna dei Lombardi 45 Napoli • **HPE Informatica snc** Via Consalvo 191 Napoli • **Video Sud snc** Via P. Della Valle 16 Napoli • **Corsale sas** Via S. Gennaro Ant. 102 Napoli • **Mondial Giocattoli** Via Diocleziano 354 Napoli • **Darvin** Gall. Umberto I 79 Napoli • **Cian** Gall. Vanvitelli 32 Napoli • **Casa Mia sas** Via Cilea 115 Napoli • **La Girandola** Via Nicolardi 158/162 Napoli • **MFC Quaglia spa** Calata San Marco 6 Napoli • **Gerardi e Fortuna** V.le Kennedy 103/123 Napoli • **Nuova Informatica Shop sas** Via Libertà 185/191 Portici • **Shashin c/o Euromercato Campania** St. Comun. S.Salvatore Casoria • **Il Regalo di Somma** Via G. Cosenza 145/151 Castellamare di Stabia • **Pridam snc** Via Cappella dei Bisi 31 Gragnano • **Tema sas** Via Vittore 153 S. Giorgio a Cremano • **Eredi Lanzetta Alberico** V. Circonvall. 71/G Avellino • **Eredi Spirito Mario** Via Mercanti 20 Salerno • **Nuova Fotografia** Via Pasitea 158 Positano • **Office System sas** Via Roma 35 Mercato S. Severino • **Iovine A.** Via Costantinopoli 21/23 Aversa

PUGLIA - Elettrojolly Via Zara 75 Taranto • **Centro Atari R.V.F.** C.so Cavour 196 Bari • **Discorama** C.so Cavour 99 Bari • **Discorama 2** V.le Einaudi 17 Bari • **Di Matteo Elettronica** Via Pisacane 11 Barletta • **Pan Cal** Via Vitrani 58 Barletta • **Punto 2000** Via S.Lorenzo 47 Conversano • **Alcati Demo System** Via S. Lorenzo 23 Foggia • **Eci Computer** Via Isonzo 28 Foggia • **Copypuglia** Via Bari 42/44 Gravina di Puglia • **Ideal Soft** C.so Italia 92/94 Santeramo • **Tecnobit** Via Plateja 68D Taranto • **Foto Mario** Via Tripoli 41 Aradeo • **Resti S.** Via Ospedale 36 Maglie • **Montera** Via Cugini 49/A Taranto

CALABRIA - Condemi Giuseppe Via D. Tripepi 71 Reggio Cal. • Giamboi V. Via Orange Reggio Cal. • **Ancer sas** L.go Serravalle Catanzaro

SICILIA - Galleria del Giocattolo Via Napoli 55 Palermo • **Electron & C. sas** Via Lincoln 197 Palermo • **Cemel spa** Via M.O. Corbino 20/26 Palermo • **Peter Pan** Via XXVII Luglio 21 Messina • **Computer Center srl** Via Tomaselli 41/B/C Catania • **AZ srl** Via Canfora 140 Catania • **Computer House Messinese** Via del Vespro 58 Messina • **Curto Pelle Baby** Via Mons. Ficarra S.N. Canicattì • **CO.FAL.Sud** Via Arno 1 Siracusa • **Centro Didattico Ibleo** Via Roma 110/114 Ragusa • **Cartotecnica Modica** Sorda 88 Modiica

SARDEGNA - Cen Via S. Emiliano 51 Nuoro • **Porra snc** Via Tempio 10 Tortolì • **Sarda Computing** V.le Monastir 155 Cagliari • **D.A.R.C. snc** C.so Vico 37 Sassari • **Erredi snc** Via E. Campanelli 15 Oristano • **Skema Elettr. snc** Via Acquedotto 31 Olbia

E PRESSO TUTTI I CENTRI VENDITA COECO

LE GRANDI NOVITA'

PA 2039
NINJA GAIDEN

PA 2042
APB

PA 2056
BLOCK OUT

PA 2032
WARBIRDS

TUTTI I VIDEOGIOCHI ATARI-LYNX A PARTIRE DA Lit. 59.000 + IVA

Codice	Titolo
PA2020	BLUE LIGHTNING
PA2021	ELECTROCOP
PA2022	RAMPAGE
PA2023	GATES OF ZENDOCON
PA2024	GAUNTLET
PA2025	CALIFORNIA GAMES
PA2026	XENOPHOBE
PA2028	CHIP'S CHALLENGE
PA2029	SLIME WORLD
PA2030	ZARLOR MERCENARY
PA2031	KLAX
PA2035	ROBOSQUASH
PA2036	ROADBLASTERS
PA2041	PAPERBOY
PA2043	RYGAR
PA2043	MS. PACMAN
PA 2048	SCRAPYARD DOG

NOVITA' IN ARRIVO

Codice	Titolo
PA2037	WORLDCLASS SOCCER
PA2038	TOURNAMENT CYBERBALL
PA2044	HARD DRIVIN'
PA2045	NFL FOOTBALL
PA2047	TURBO SUB
PA2048	SCRAPYARD DOG
PA2049	AWESOME GOLF
PA2053	CHECKERED FLAG
PA2059	PACLAND
PA2060	S.T.U.N. RUNNER
PA2061	LYNX CASINO'
PA2062	XYBOT
PA2064	VIKING CHILD
PA2065	ISHIDO
PA2066	TOKI
PA2068	BILL & TED ADVENTURE

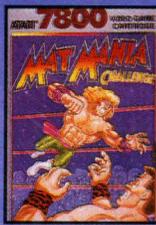
VIDEOGIOCHI ATARI

ATARI-7800

A SOLE L.109.000 + IVA
(confezione con 2 joystick e 1 videogioco)

ATARI-2600

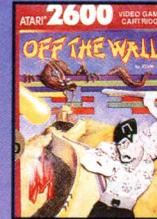
A SOLE L.79.000 + IVA
(confezione con 1 joystick)

CX 7832
IMPOSSIBILE MISSION

CX 7863
MAT MANIA CHALLENGE

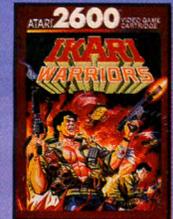
CX 7828
SUPER HUEY

CX 7880
BASKETBRAWL

CX 7852
MOTORPSYCHO

CX 7858
XENOPHOBE

CX 26168
OFF THE WALL

CX 26176
SECRET QUEST

CX 26190
BMX AIRMASTER

CX 26177
IKARI WARRIORS

TUTTI I VIDEOGIOCHI ATARI-7800 A PARTIRE DA Lit. 28.500 + IVA

CX7801	CENTIPEDE
CX7803	DIG DUG
CX7804	FOOD FIGHT
CX7805	GALAGA
CX7806	JOUST
CX7807	MS. PACMAN
CX7808	POLE POSITION II
CX7810	XEVIOUS
CX7811	DESERT FALCON
CX7815	BALLBLAZER
CX7821	CHOPLIFTER
CX7822	KARATEKA
CX7824	ONE ON ONE BASKETBALL
CX7829	HAT TRICK
CX7836	CRACK' ED
CX7837	DARK CHAMBERS
CX7838	COMMANDO
CX7844	CROSSBOW
CX7846	ACE OF ACES
CX7848	DONKEY KONG
CX7849	DONKEY KONG JUNIOR
CX7850	MARIO BROS
CX7851	FIGHT NIGHT
CX7855	ALIEN BRIGADE
CX7856	TOWER TOPPLER
CX7857	JINKS
CX7859	BARNYARD BLASTER
CX7862	IKARI WARRIORS
CX7868	PLANET SMASHERS
CX7870	NINJA GOLF
CX7875	MELT DOWN

NOVITÀ IN ARRIVO

CX7869	SENTINEL
CX7879	JUNKYARD DOG
CX7889	MIDNIGHT MUTANT
CX7854	FATAL RUN

TUTTI I VIDEOGIOCHI ATARI-2600 A PARTIRE DA Lit.19.900 + IVA

CX2666	NEW VOLLEYBALL
CX2667	NEW SOCCER
CX2669	VANGUARD
CX2673	PHOENIX
CX2675	MS. PACMAN
CX2680	NEW TENNIS
CX2688	JUNGLE HUNT
CX2689	KANGAROO
CX2691	JOUST
CX2692	MOON PATROL
CX2694	POLE POSITION
CX2697	MARIO BROS
CX26110	CRYSTALL CASTLES
CX26118	MILLIPEDE
CX26120	DEFENDER II
CX26135	REALSPORT BOXING
CX26136	SOLARIS
CX26139	CROSSBOW
CX26140	DESERT FALCON
CX26150	Q-BERT
CX26151	DARK CHAMBERS
CX26152	SUPER BASEBALL
CX26154	SUPER FOOTBALL
CX26155	SPRINTMASTER
CX26159	DOUBLE DUNK
CX26171	MOTORODEO
CX26172	XENOPHOBE
CX26176	RADAR LOCK

NOVITA' IN ARRIVO

CX26167	STREET FIGHT
CX26176	SAVE MARY

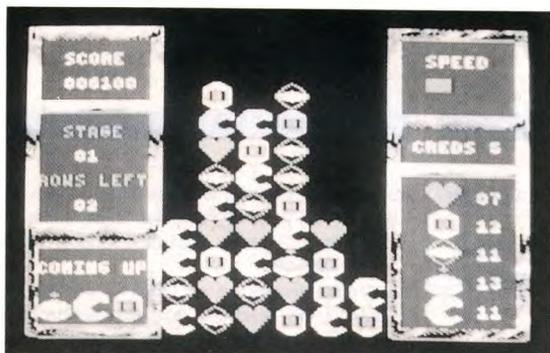
ATARI ITALIA S.P.A. - Via Bellini, 21 - 20095 Cusano Milanino (MI)
Telefono 02/6134141 - Telefax 02/6194048

MISSION SHARK

Il nome *Zeppelin Games* rappresenta già da tempo ormai una bandiera, uno degli ultimi autentici baluardi del software per la serie ATARI XE. La software house inglese ha sfornato in questi ultimi anni molti titoli di sicuro successo, ponendosi indiscutibilmente come il miglior punto di riferimento per gli utenti ATARI 8-Bit. *Ninja Commando* e *Draconus* sono titoli che hanno reso famosa la Zeppelin e che tutti ormai conoscono, però non dobbiamo dimenticarci di *Zybex* e dell'appassionante *Speed Ace*. Ora, la Zeppelin, mantenendo fede alle sue promesse ha sfornato ben tre nuovi giochi che faranno la felicità di molti utenti ATARI XE. Fra questi senz'altro spicca l'ottimo MISSION SHARK, un gioco di combattimento entusiasmante e ben realizzato. A prima vista sono rimasto subito impressionato da due particolari, senza dubbio importanti: il dettaglio grafico e la fluidità di movimento del nostro personaggio. Visto il tipo di gioco, mi è venuto in mente *Green Berrets*, al cospetto del quale *Mission Shark* vince di molte lunghezze. Non c'è paragone fra l'agilità di movimento del nostro guerriero e anche la grafica appare molto più definita e accurata. In sè il gioco presenta una certa complessità. Si devono risolvere tutta una serie di enigmi per completare vittoriosamente la propria missione, ritrovare oggetti segreti e mappe ed in particolare quattro contenitori con i piani segreti del nemico. Una volta ritrovati, dovrete tornare indietro verso l'uscita dove vi aspetterà provvidenziale un elicottero. Gli ostacoli non sono dei più semplici da superare: ci sono cannoncini, pareti elettriche, raggi laser e centinaia di soldati nemici. Voi però disponete di una potente mitraglietta e di alcune granate. Lungo il percorso potrete anche raccogliere dei simboli "cuore" che miglioreranno la vostra resistenza fisica indicata dalla barra orizzontale sottostante. Un radar in basso a destra sullo schermo vi mostrerà poi la vostra posizione all'interno del complesso labirinto. Una menzione la merita infine anche la colonna sonora del gioco. Decisamente uno dei migliori prodotti della Zeppelin! Compratelo a colpo sicuro!

MISSION SHARK - Un altro eccezionale platform della Zeppelin.

Titolo:	MISSION SHARK
Consolle:	XE SYSTEM
Supporto:	CASSETTA
Produttore:	ZEPPELIN GAMES
Distributore:	LINDASOFT
Serv.Corr.:	039/38.13.28 ☎
Prezzo:	Lit.18.000 IVA Incl

Recensione di D. Benaglia

STACK UP - Per gli amanti dei giochi stile Tetris ecco stack Up della Zeppelin Games!

STACK–UP

Molte volte ho sentito dire che sui computer–gioco si producono soltanto videogames d'azione per sfruttare al massimo il mercato giovane, molto attratto dai "pic- chiaduro" o dagli "spara e fuggi". Ecco puntuale una smentita da parte della stessa *Zeppelin Games*, certo assai famosa per i suoi giochi d'azione e di guerra. *Stack Up* si allinea con i giochi del filone *Tetris* o meglio ancora del più recente *Columns*. L'avete presente vero?

Fino adesso mancava un gioco come questo in ambiente ATARI XE. L'idea è molto semplice: dall'alto piovono gruppi di blocchi di forma e colore diversi.

Usando il joystick dovete spostare questi blocchi a destra o a sinistra nel tentativo di formare il maggior numero di gruppi orizzontali, verticali o diagonali di tre o più blocchi uguali.

Ogni volta che un gruppo viene formato, automaticamente si disintegra, fornendo punti e lasciando nuovo spazio al gioco.

La barra spaziatrice o il pulsante del joystick sono in grado di modificare le posizioni di discesa di questi blocchi, rendendo più agevole il compito del giocatore.

Ci sono in tutto ventidue livelli, ciascuno con un certo target di linee da effettuare per poter passare al livello successivo. Ai livelli più avanzati ci sono però ostacoli di natura assai varia da superare che lascio a voi di scoprire e "circumnavigare".

Vi dirò solo che fra questi vi è l'aumento della velocità di discesa dei pezzi, oppure dei blocchi pre–piazzati che creano dei percorsi obbligati alle pedine in discesa e infine la presenza di blocchi indistruttibili sul vostro cammino. Non fatevi traviare quindi dai molti e simpatici simboletti, avete presente , c'è anche Pac Man e puntate tutta la vostra attenzione sulla sistemazione dei blocchetti

OK, finalmente c'è aria nuova sul vostro ATARI XE: contribuite anche voi a diffondere giochi più intelligenti... è quasi un'ordine!

Titolo: **STACK–UP**
Consolle: **XE SYSTEM**
Supporto: **CASSETTA**
Produttore: **ZEPPELIN GAMES**
Distributore: **LINDASOFT**
Serv.Corr.: **039/38.13.28 ☎**
Prezzo: **Lit.18.000 IVA Incl.**

Recensione di D. Benaglia

LISTINO PREZZI ATARI

CONSIGLIATI AL PUBBLICO IVA ESCLUSA (verificati il 7.11.91)

Computer linea ST/STE/TT

ST[E] 1040: 1 MB, comprensivo dei software: **Redattore 3.15**, **Band-In-A-Box** e **Opera Personal** Lit. 1.095.000

ST[E] 1040 EXTRA: 1 MB, comprensivo di 18 software: **Redattore 3.15, Timeworks, K-Spread 4, Superbase Personal, Contabilità Personale, Opera Personal, GFA Basic 3.6, Pop Art, Big Boss Piano, Band-In-A-Box, Realtime Arranger Pro, Astrologia, Chess Simulator, Billiards Simulator, Hockey Pista, North&South, Jumping Jack Son, Hypnotic Land** Lit. 1.195.000

ST[E] 1040 EXTRA MUSIC: Come il 1040 ST[E] EXTRA con in più la tastiera midi Kawai MS-710, 2 cavi midi e il sequencer **Happy Music** della Steinberg Lit. 1.545.000

MEGA STE 2 OPEN: 16 MHz, 2 MB **senza** hard disk Lit. 1.699.000

MEGA STE 4 OPEN: 16 MHz, 4 MB **senza** hard disk Lit. 1.999.000

MEGA STE 2 HD: 16 MHz, 2 MB, Hard Disk 48 MB Lit. 2.199.000

MEGA STE 4 HD: 16 MHz, 4 MB, Hard Disk 48 MB Lit. 2.499.000

TT/2: 32 MHz, processore 68030, 2 MB, Hard Disk 48 MB Lit. 3.990.000

TT/4: Come il TT/2 ma con 4 MB di RAM Lit. 4.390.000

TT/8: Come il TT/2 ma con 8 MB di RAM Lit. 4.990.000

Periferiche per serie ST/STE/TT

SM124: Monitor monocromatico 12" per serie ST/STE Lit. 249.000

SM144: Monitor monocromatico 14" con base basculante per serie ST/STE Lit. 349.000

SC1435: Monitor 14" a colori stereo per serie ST/STE Lit. 499.000

PTC1426: Monitor 14" a colori e monocromatico per TT Lit. 990.000

TTM 195: Monitor monocromatico B/N per TT ad altissima risoluzione 1280x960 pixel Lit. 1.890.000

MEGAFILE 30: Hard Disk esterno 30 MB Lit. 795.0000

MEGAFILE 60: Hard Disk esterno 60 MB Lit. 1.390.000

MEGAFILE 44: Hard Disk rimovibile da 44 MB comprensivo di una cartuccia Lit. 1.495.000

HD50: Hard Disk interno 50 MB Lit. 495.000

HD80: Hard Disk interno 80 MB Lit. 995.000

HD Kit: Kit per montaggio HD50/HD80 nei MEGA STE Lit 149.000

SLM605: Stampante laser per ST/STE/TT 6 pagine minuto Lit. 1.890.000

Accessori e materiali di consumo linea ST/STE/TT

LSP 004: Kit sostituzione tamburo per SLM804 Lit. 390.000

LSP 005: Kit sostituzione toner per SLM804 Lit. 80.000

LSP 604: Kit sostituzione tamburo per SLM605 Lit. 245.000

LSP 605: Kit sostituzione toner per SLM605 Lit. 138.000

LA 70025: Mouse per la serie ST/ST[E]TT Lit. 59.000

CO 03: Cavo per il collegamento ST/ST[E] con un TV dotato di presa SCART Lit. 33.000

Espansioni

- Espansione a 4 Mb per 520 STE, 1040 STE e MEGA STE 1 Lit. 690.000
- Espansione a 4 Mb per Mega STE2 Lit. 390.000
- Controller+Hard Disk 48MB su Mega STE Lit. 890.000
- Espansione da TT2 a TT4 Lit. 490.000
- Espansione da TT4 a TT8 Lit. 790.000

NOTA BENE: Utenti o rivenditori interessati a far espandere le loro macchine da parte dell'Atari Italia sono pregati di contattare il Servizio Assistenza al numero 02/61.34.141 per conoscere le relative possibilità e modalità. I prezzi indicati si intendono comprensivi di manodopera, collaudo e spese di trasporto (purché lo stesso venga effettuato tramite il corriere TRACO).

Principali software per Atari ST/STE/TT

PACCHETTO ST[E] EXTRA: I 18 software dell'ATARI STE EXTRA Lit. 599.000

REDATTORE 3.15: videoscrittura evoluta Lit. 199.000

1ST WORD PLUS 3.2: videoscrittura facile Lit. 99.000

MISCROSOFT WRITE: videoscrittura (INGL) Lit. 99.000

CALAMUS 1.09: editoria elettronica professionale Lit. 299.000

OUTLINE ART: grafica vettoriale per Calamus Lit. 349.000

PACCHETTO CALAMUS+OUTLINE ART: Lit. 499.000

TIMEWORKS: editoria elettronica facile Lit 149.000

LDW POWER: foglio elettronico veloce (INGL) Lit. 149.000

ADIMENS 2.3: database evoluto Lit. 149.000

FASTCOM 2: comunicazione per modem ecc. (INGL) Lit. 49.000

NOTATOR 3.1: software sequencer+notazione professionale Lit. 1.052.000

KIT DI SVILUPPO SOFTWARE ATARI: Lit. 349.000 (riservato solo a sviluppatori professionali)

LATTICE C: programmazione (INGL) Lit. 349.000

HISOFT C: programmazione (INGL) Lit. 149.000

DEVPAC ST: programmazione (INGL) Lit. 169.000

WERSC ST: programmazione (INGL) Lit. 89.000

HIGH SPEED PASCAL: programmazione (INGL) Lit. 279.000

STOS BASIC: programmazione videogames Lit. 89.000

STOS COMPILER: programmazione (INGL) Lit. 49.000

STOS SPRITE: programmazione (INGL) Lit. 49.000

STOS MAESTRO: collezione di suoni campionati per STOS Lit. 49.000

STOS MAESTRO PLUS: digitalizzatore audio 8 bit per STOS Lit. 179.000

POP ART: grafica Lit. 79.000

S.T.A.C.: creatore di giochi adventures Lit. 69.000

DISCOVERY PACK: collezione di giochi Lit. 49.000

TRIP A TRON: generatore luminoso psichedelico Lit. 89.000

S.E.U.C.K.: programmazione videogames Lit. 49.000

EASY DRAW: disegno tecnico Lit. 99.000

Linea MS-DOS

ABC386SX: processore 386SX a 20 MHz, 1MB, Hard Disk 40 MB, 2 slot 8 bit, 4 slot 16 bit, Super VGA, 1 parallela, 2 seriali, 2 joystick, incluso MS-DOS 5.0 Lit. 1.990.000

ABC386DX: processore Am386DX a 40 MHz, 64K Cache, 2 MB, Hard Disk 80 MB, 8 slot 16 bit, Super VGA, 1 parallela, 2 seriali, 2 joystick, incluso MS-DOS 5.0 Lit. 2.990.000

PCM 144/5: monitor VGA 14" monocromatico Lit. 299.000

PCM 1424/5: monitor VGA 14" colore Lit. 790.000

Linea PC Folio

PC FOLIO: Lit. 395.000

ALIMENTATORE RETE: Lit. 15.000

INTERFACCIA PARALLELA: Lit. 69.000

CAVO PER PARALLELA: Lit. 15.000

INTERFACCIA SERIALE: Lit. 89.000

ESPANSIONE RAM 256 K: Lit. 349.000

MEMORY CARD 32K: Lit. 99.000

MEMORY CARD 64K: Lit. 149.000

MEMORY CARD 128K: Lit. 249.000

LETTORE ESTERNO DI MEMORY CARD: Lit. 199.000

PCFOLIO CHESS: programma di scacchi Lit. 149.000

POWER BASIC: compilatore basic L. 99.000

Linea Videogioco Consolles

VCS 2600: consolle con 1 joystick Lit. 79.000

VCS 7800: consolle con 2 joypad e 1 gioco integrato Lit. 109.000

XE SYSTEM: consolle 64K, tastiera, pistola luminosa, joystick CX40, 3 giochi Lit. 199.000

CARTUCCE ARGENTO PER VCS 2600: Lit. 19.900

CARTUCCE ORO PER VCS 2600: Lit. 28.500

SUPER CONTROLLER CX24 PER VCS 2600: Lit. 16.900

CARTUCCE ARGENTO PER VCS 7800: Lit. 28.500

CARTUCCE ORO PER VCS 7800: Lit. 37.000

CARTUCCE PLATINO PER VCS 7800: Lit. 59.900

CARTUCCE ARGENTO PER XE: Lit. 28.500

CARTUCCE ORO PER XE: Lit. 37.000

REGISTRATORE/LETTORE CASSETTE PER XE: Lit. 49.500

DISK DRIVE DA 5" 1/4 PER XE: Lit. 349.000

TAVOLETTA GRAFICA CON PROGRAMMA PER XE: Lit. 79.000

Linea LYNX (videogioco portatile)

LYNX/1: Lit. 169.000

LYNX/2: Come Lynx/1 + California Games (4 giochi), alimentatore 220V, cavo Comlynx Lit. 249.000

NUOVO LYNX: Lit. 199.000

CARTUCCE SERIE ORO: Lit. 65.000

CARTUCCE SERIE PLATINO: Lit. 75.000

CARTUCCIA CALIFORNIA GAMES: Lit. 59.000

ADATTATORE PER ACCENDISIGARI AUTO: Lit. 29.500

BORSA: Lit. 29.500

CUSTODIA: Lit. 24.900

PARALUCE SCHERMO: Lit. 9.900

ALIMENTATORE 220V: Lit. 19.500

CAVO COMLYNX: Lit. 9.900